STRATEJI USTASI ÖZEL: 32 sayfa TAM ÇÖZÜM eki



NİSAN 2001

www.level.com.tr • 2001/ • 2.950.000TL (KDV Dahil)

UNDYING

2001: BİR OYUN EFSANESİ

Bu yıl oynamayı umduğumuz en iddialı 45 oyun

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Efsane oyun PC için baştan yaratılıyor

GRAND THEFT AUTO 3

Şehri birbirine katmaya devam ediyoruz



TAM ÇÖZÜM EKİ

32 sayfa



SİNAN AKKOL
GENEL YAYIN YÖNETMENİ



yeniye hoşgeldiniz

Rica ediyorum, mümkünse böyle bir Mart ayı bir daha olmasın lütfen. Her zaman vaktimizin nasıl kısıtlı olduğundan, dergiyi bitirene kadar canımızın çıktığından şikayet ederdik ya. İşte bu Mart ayı boyunca o kadar çok şey birlikte oldu ki, esas sınırlarımızı öğrenmiş olduk. Koca ayın üçte birini alıp götüren saçma sapan uzunlukta bir tatille başladı herşey. Tatil biter bitmez, turnuva telaşı başladı. Fikstürlerin oluşturulması, katılan ve katılamayan gruplara atılan mailler, son gün, hatta son an başımıza gelen umulmadık aksiliklerle uğraştık. Ama turnuva da çok eğlenceli geçti (geçiyor) bu arada. Tabii finaller elektriklerin kesilmesi yüzünden birkaç hafta ertelendi, ama olsun. Artık Counter Strike oynayan birçok insan birbirini tanıyor.

Bu ayki sürprizimize gelince. Turnuva hafta sonlarının arasında, derginin yeni dizaynını oluşturduk. Daha okunabilir ve daha çekici hale getirmek için bütün ekip gece gündüz kafa patlattık. Deneme yanılma, tekrar deneme derken, kendimizi bir adım daha ileriye taşıdığımıza inanıyorum. Umarım yeni görünüşümüzü beğenırsiniz. Geriye kalan vakitte, son ayların en popüler oyunları için 32 sayfalık Strateji Ustası Özel ekini oluşturduk. Bu ek için Eser insanüstü bir gayretle çalıştı, zaten aramızda Eser'in robotik bir yaşam formu olduğuna inananlar.

Ve, korkunç Mart'ın sonuna doğru koltuklarımıza çökmüş uçup giden on günü, turnuvayı, yeni dizaynımızı ve 32 sayfalık eki, bir aya (aslında 20 güne) nasıl sığdırdığımızı düşünüyorken, hepimizin için birşeyler unutmuşuz gibi bir his vardı. Ve birden korkunç gerçek kafamıza dank etti: Daha dergiyi yapmaya *başlamamıştık*!!! İşte o noktada film koptu. Birkaçımız hemen ötenazi hakkını oracıkta kullanırken, bir kısmımız da açık camdan aşağıya atladı. Geriye kalanlar da...şu an elinizde tuttuğunuz tuhaf kağıt ve mürekkep birlikteliğini hazırlamaya girişti.

Evet. Lütfen, rica ediyorum, böyle bir Mart ayı bir daha olmasın.

yeni bard's tale geliyor

Eski FRP oyuncularını ilk göz ağrılarından Pool of Radiance'dan sonra Bard's Tale içinde çalışmalar yapılıyor. Pool of Radiance'dan farklı olarak Bard's Tale, orijinal oyunun haklarına sahip olan Electronic Arts tarafından değil, oyunun fanatiği bir grup programcı tarafından yapılıyor. Programcılar böyle bir projeye eski Bard's Tale serisine bir atıfta bulunmak ve gene eski Ultima oyunlarını hatırlatmak amacıyla 3D bir oyun yapmak için başlamışlar. Çalışmaya başladıklarında akıllarındaki fikir serinin devamı olan The Bard's Tale IV yapmakmış. Fakat çalışmalar sürerken oyunun eski tarzından oynanabilen bir 2D türevini yapabileceklerini de fark etmişler. Böylece proje ikiye bölünmüş ve ortaya iki oyun çıkmış: Bard's Legacy, Devil Whiskey ve Dark Resurrection. Devil Whiskey 2D olacak versiyon. Bu versiyona grafikler dışında yeni özelliklerde ekleniyor. Örneğin oyunda sabah olduğunda sis olacak ve kuşlar ötecek. Akşama doğru hava kararacak ve gece yıldızlar çıkacak. Oyunu birkaç ay sonra internetten indirebileceksiniz. 3D olarak yapılan versiyon için ise beklemeniz gerek. Eğer ilgilendiyseniz gelişmeleri www.bardslegacy.com dan izleyebilirsiniz.







independencewarII kapıda

Filminin ne kadar iyi olduğu tartışılır ama Filmin oyununu sevenlerin fazla olduğunuz sanmıyoruz. Sonuçta vasat bir uzay simülasyonundan ileri gitmiyordu. Fakat Independence War II daha ileriye gideceğe benziyor. Hatta bayağı bir ileriye gidecek. Daha oyun çıkmadan yavaş yavaş hayran sayısını kaybeden Uzay Simülasyonu oyunlarına yepyeni bir kan getireceğine dair söylentiler ortalıkta dolanmaya başladı bile. Oyun tek kişilik oynandığında içerdiği 46 görev dışında size ticaret gibi bir serbestide veriyor. Ayrıca multiplayer oyunlar için 8 kişiye kadar destek verecek. Aksiyon ağırlıklı olacak oyunda grafikleri için de rakip olarak Quake III, Giants gibi devler rakip gösteriliyor. İçinde toplam olarak 16 galaksiyi barındıracak olan Independence War'da senaryo da çok sağlam görünüyor. Oyuna, babası öldürülen 12 yaşında ufak bir madenci çocuk olarak başlıyorsunuz. Babanızın intikamını almak için çok uzun bir yol kat etmeniz gerekiyor. Hikaye o kadar güzel kurgulanmış ki merakınızı arttırmak için bunu size söylemeyeceğiz. Fakat şuna şüpheniz olmasın ki piyasaya çıktığı zaman Freelancer'a bile rakip olacak.







ULTIMA ONLINE 2 İPTAL

Ultima Worlds Online: Origin yani diğer adıyla UO2 iptal edildi! Origin'den yapılan açıklamaya göre firma yeniden yapılanmaya gitti ve 85 çalışanını işten çıkarttı. Geriye kalan 150 çalışanıyla yola devam edeceğini açıklayan firma elindeki UO oyununu geliştirmeye konsantre olacağını açıkladı. Buna karşın Origin'in bu hareketi firmada bir huzursuzluğa yol açmış durumda. UO2 nin programlama işinin büyük oranda bittiği ve neredeyse test aşamasına gelindiği bir dönemde şirketin böyle bir karar almasının, şirketin geleceği net görememesi ve kısa dönem karlılık için uzun dönemde elde edeceklerine büyük bir balta vurduğu manasına geliyor. Origin'in eski kurucularından ve yöneticilerinden Richard Garriott (Lord British) ise firmanın bu hareketine bir mana verememesine karşın 20 yıldır yönettiği Origin ile arasında yapılmış olan "rekabet etmeme" sözleşmesinin dolmak üzere olduğunu ve şirketten çıkarılanlar içinde ve halen şirkette çalışmakta olanlar arasında çok yakın dostlarının bulunduğunu söylüyor. Bu du- →





necrocide:thedeadmustdie

Ölüleri canlandıralım sonra bir daha öldürelim, bunu hep yapalım...Oyun yapımcıları bu günlerde ne kadar ilginç isimler buluyorlar sanırım sizde farkındasınızdır. Önce Serious Sam (Ciddi Sam), şimdi de Necrocide: The Dead Must Die (ölü ölmeli) . Oyun Novalogic tarafından hazırlanan bir "gothik shooter". Sayfada gördüğünüz resimler ise Brom tarafından bu oyun için çizilmiş. Brom TSR, Blizzard, Activision, id ve Raven ile de çalışmış bir çizer. Doom II ve Hexen gibi oyunların grafiklerinde de çalışmış. Necrocide'ın konusuna gelince: Siz oyunda, 500 yaşındaki akıl hocası tarafından yönlendirilen dişi bir vampir avcıyı canlandırıyorsunuz ve insanlığı kurtarmak için ölüleri yok ediyorsunuz. Cephaneliğinizde geleneksel silahlar yanında doğa üstü güçlere sahip silahlar ve vampir güçlerinizde olacak. 5 değişik alanda necromancer, zombie, demon, werewolve ve hellhound'lara karşı savaşacağız. Pek derin bir konu olmadığının farkındayız ama bir 3D shooter'ın konusuna kim aldırırki zaten Necrocide özellikle grafikleriyle bizi etkileyeceğe benziyor. Single player yanında oyunu NovaWorld2 serverlarından multiplayer olarak ta oynayabileceksiniz. Oyun bu yaza doğru hazır olacak.





silenthunter bir başkadır

SSI özellikle strateji, uçuş simülasyonu, gemi ve deniz altı simülasyonlarıyla tanınan çok köklü bir firmadır. Şu sıralar Ubisoft tarafından satın alınarak Fransız saflarına katıldı. Bu sırada geçirdiği bir çok değişim gene de kalitesinden bir şey götürmedi. Aksine firma beklentilerimizin de üstünde iki süper oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bunlardan bir tanesi eski oyuncuların çok iyi hatırlayacağı bir klasik Silent Hunter'ın devamı Silent Hunter 2. Bu oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda geçen tarihsel görevlere gideceğiz. Oyun her zamanki SSI ustalığıyla en ufak ayrıntıdan en basit oynanışa kadar değişen ayarlarda oynanabilecek. İkinci yapılan destroyer simülasyonu ise Destroyer Command ve o da İkinci Dünya Savaşı'nda geçecek. Her iki oyunun da arayüzleri birbirine benzer olacak ve her iki oyundan birine sahip olan oyuncu diğeri ile multiplayer oyun oynayabilecek. Denizaltıya atlayıp Akdeniz ve Pasifikte, Johnny ve Charles gemilerini avlamak isteyen Hans'lara duyurulur.







rumda yeniden bir şeyler yapmak için bir ekip toplamayı düşündüğünü söyleyen Garriot bakalım bize gelecek günlerde neler planladığını yeni çalışmalarla gösterecek mi?

TELİF HAKLARI YASASI ÇIKTI

Nihayet, Türkiye'de uzun zamandır büyük sabırsızlıkla hatta zorluklarla beklediğimiz Telif hakları yasasının çıkmasıyla birlikte Electronic Arts , Aral İthalat iş birliği ile daha önceden de planlanan ancak telif hakları yasası çıkmaması dolayısıyla gündemi değişen iki proje için tekrar start aldılar



Oyunlardan biri Türkiye birinci ligi için yazılacak diğerleri ise Ünlü Türk Masal kahramanları Nasrettin Hoca ve Keloğlan. Bu projeler için yaklaşık olarak bir milyon dolar bütçe ayrıldı.

FRAG 5 VS COUNTER STRIKE

Id, Quake III Arena oyununun motorunu kullanan FRAG 5 adlı, Counter-Strike'a benzeyen bir mod üzerinde çalışıyor. Quake hayranları ise buna karşı çıkıyor. Bakalım kim kazanacak.

stars!supernova

Orijinal Stars oyununu bir çoğunuz hatırlamayacaktır ama fanatikleri onu hiçbir zaman unutmadı. Windows tarzı menüleri ve oynanışıyla, zayıf grafiklerine rağmen saatlerce sizi ekran başına bağlayan oyunun şimdi devamı Stars! Super Nova Genesis adı altında geliyor. Oyun öncekinden farklı olarak çok daha derin bir tutorial görevini de yanında getiriyor. Stars! ın en çok sevilen özelliklerinden biride müthiş büyük bir evrende oynanmasıdır. Evren neredeyse sonsuzdur. Oyunun programcıları, gezegenler için, tanınmış bilim adamlarından generallere kadar değişen 3000 civarı isim bulduklarını söylüyorlar. Bunun yanında oyunda oynadığınız ırkları hazır olanlarından seçmiyorsunuz. Irkı özelliklerini belirleyerek siz yaratıyorsunuz. Bunun için bir çok seçeneğiniz var. Burada yaptığınız seçimler ırkınızın gelecekte yapacağı hareketleri direkt etkiliyor. Örneğin savaş ağırlıklı bir ırk seçerseniz bu durumda silahlarınızda fazladan upgradelere sahip olabilirsiniz. Oyunda bir çok sürprizle karşılaşacaksınız. Ayrıca herşeyi yaratma özelliğiniz var. Her ırkın kendine has gemiler yapma özelliği olacak. Bir oyuncuyla ırk yaratırken aynı özellikleri seçmiş olsanız dahi gemi tiplerinizin çok farklı olması yüksek bir olasılık. Stars ! Super Novada yaklaşık olarak 650 civarında gemi tipi bulunacak. Daha da ayrıntıya girmek isterdik ama oyun o kadar derin ve büyük kı hepsini anlatmaya kalksak derginin yanında bir de el kitapçığı vermemiz gerekebilir. En iyisi oyun geldiğinde bunu kendi gözlerinizle görmeniz.





startrek:armadaII

Star Trek kaynağı Activision'a çok iyi para kazandırıyor olmalı ki oyunların sonu bir türlü kesilmiyor. Eh bizde bundan pek şikayetçi değiliz hani. Star Trek Armada'nın ikincisi de yolda ve oyun bayağı dolu bir içerikle geliyor. Öncelikle Federasyon, Klingon ve ya Borg'lardan birini seçerek Cardassian, Romulan, Borg ve Species 8472'lere karşı 27 görevlik campaign'lerden birini oynayabileceğiz. 3D oynanacak olan oyunda ayrıca yeni bir taktik bakış açısı da bulunacakmış. Bu açıyı en iyi şekilde kullanarak oyunu istediğimiz açıdan oynayabileceğiz. Oyunda taktikleri kullanarak değişik silah güçlerine sahip gemileri çeşitli formasyonlarda gruplayabileceğiz. Ayrıca gemilerin gördüğü hasarlar fiziksel modellemelerde görülebilecekmiş ve silahlar gemilerin ayrı bölgelerine zarar verecekmiş. Oyunu multiplayer olarakta 8 oyuncuya kadar oynayabileceğiz. Bu oyunlar Capture the Flag, King of The Hill ve takım oyunları olarak üçe ayrılıyor. Sıkı durun Star Trek: Armada II 2001 kışında hazır olacak.







→ DUKE FİLM YAPIYOR

Duke Nukem'in filmi çekiliyor. Film Treshold Entertainment tarafından çekilecek. Konu tabii ki dünyayı uzaylılara karşı savunacak olan Duke olacak. Daha ayrıntılı bilgi şu anda elimizde yok.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Championship Manager 4 şu anda yapım aşamasında. Oyunda daha önce oynadığımız tüm ekranlar geliştiriliyor. Bunun yanında şu anda 32 adet lig ekleniyor. Eğer yapımcı firmanın dünya çapındaki çalışanları işlerini zamanında yetiştirebilirse bu sayı 50 ye çıkacak. Oyunda gene her zamanki gibi maçları gösteren bir grafik ara yüz olmayacak. Bu tamamen oyuncuların hayal gücüne bırakılıyor. En önemli ve oyuncuları çok edecek gelişme ise oyunun multiplayer özelliği olacak. Oyuncular firmanın ya da başka bir oyuncunun serverına bağlanarak oradaki ligde istedikleri herşeyi yapacaklar. Maç oynayacak, oyuncu transferlerinde bulunacak, antrenman yaptıracaklar. Eğer bu özelliği iyi oturtabilirlerse CHM4 'ün bir sürü Türk fanatiğinin de olacağına kesin gözüyle bakıyoruz.

XBOX İÇİN KAKUTO-X

Xbox piyasaya çıktığında kafalardaki en büyük sorulardan birisi Japonlardan herhangi bir destek görmeden ve konsol tarzı dövüş oyunu olmadan nereye kadar gideceğiydi. Buna cevap çok gecikmeden Dream Factory'den geldi. Kakuto-X isimli dö- →

baldur'sgateII:throneofbhaal

Bioware başlatmış olduğu seriden mümkün olduğu kadar kar etmeye kararlı görünüyor. Baal'ın çocukları hiç bitmeyecekmiş gibi görünen bir savaşın içerisinde galiba uzun bir süre daha birbirleriyle savaşacaklar. Son oyunda artık karakterleri 18-20. level olan oyuncular, bu defa yapımcıların şimdiye kadar yaptıkları en geniş ve en etkileyici dungeon olduğunu iddia ettikleri Watcher's Keep'e gidecekler. Tabii ki gene önceki oyunda karakterler aktarılabilecek. Sıfırdan yarattığınız karakterler için ise ek karakter kiti geliyor. Bu kitin adı Wild Mage. Pakette dungeon dışında kuşatma altındaki Tethyr şehrinde de dolaşacaksınız. Siz şehirdeyken surların üzerinden içeriye mancınıkla atılan taşlar düşüyor olacak. Ayrıca şehirde siz kimseyle konuşmasanız bile günlük yaşam devam edecek. İnsanlar gezinecek, konuşacak, içecek ve hatta kavga bile edecek. Ayrıca yeni büyülerde yolda. Büyülerden örnek olarak açıklananı bizi çok etkiledi. Adı Storm of Vengeance. Bu büyüyü yaptığınızda ortaya rakiplerinize zarar verecek bir mor bulut çıkacak. Daha sonra bu bulut zehirli bir hale dönecek. Bir süre öyle kaldıktan sonra ateş ve asit yağdıracak. Tüm bunlardan kurtulmuş olanlar için ise son olarak sağa sola şimşek atacak. Eh zaten bizde bu kadar yüksek levellardan sonra karşımızda kobold beklemiyorduk. Paket ilkbaharın sonlarına doğru hazır olacak.





throneofdarkness

Throne of Darkness adını aklınıza iyi kazıyın çünkü bu oyun son derece iddialı. Oyunun yapımcıları Diablo'nun da yapımında çalışan, Click Entertainment adı altında bir grup programcı. Tam üç yıldır bu proje üstünde çalışıyorlar. Throne of Darkness kalite olarak Diablo ile boy ölçüşebilecek konuma olmasına rağmen konu, içerik ve oynanış olarak ondan bayağı farklı. Oyunda öldürülen efendileri (Daimyo)'nin intikamını almak için yola çıkmış yedi samurayı yönetiyorsunuz. Oyunda Japon mitolojisinden esinlenerek yaratılmış görevleri yerine getirerek en büyük düşmanınıza ulaşmaya çalışacaksınız. Karşınıza, gene mitolojiden yararlanarak hazırlanmış 20 civarında yaratık çıkacak. Bu yaratıkları geçmek için katanalardan shruiken'lere kadar çok geniş bir silah koleksiyonunu yanında dört temel elementten esinlenen büyüleri de kullanabileceksiniz. Hatta bu büyülerden kombinasyonlar bile yapabileceksiniz. Oyunun grafiklerinin ise gayet iddialı olduğunu söyleyebiliriz. Ses efektleri ve ölüm animasyonları da gene çok iddialı. Hatta karakterleriniz dövüşürken bile Japon samuraylarının attığı çığlıkları atacaklar. Oyun boyunca aynı anda yalnızca 4 samurayı bir seferde kontrol edebileceksiniz. Bakalım çıktığında oynanışı ve yapısıyla hangi rakiplerinin uykularını kaçıracak? Böyle güzel oyunlar oldukça bizim uykumuzun geleceği yok.







➔ vüş oyununun ekran görüntüleri şu sıralar etrafta dolaşıyor. Oyunun fiziksel modellemeleri daha önce hiç görmediğimiz kadar gerçekçi ve açıkçası benzersiz. Şimdilik daha fazla ipucu ele geçiremedik ama bekleyin o da yakında gelir.

SIMS: HOUSE PARTY

Sims yeni sürprizlerle geliyor. Electronic Arts uzun zamandır listelerin üst sıralarını işgal eden oyunu için ikinci bir add-on daha çıkartıyor. Bu yeni add-on un adı House Party. İlk add-on Livin' Large beklendiğinden çok daha kısa bir sürede tükenmişti. Yeni paketle gelen yeni karakterler, aktiviteler, mimari ve kullanılabilen objeler, kıyafetler ve tabii ki yeni müzikler (parti diyoruz partiiii) bizi gene ekrana bağlayacak gibi görünüyor. Artık komşu evdeki kızları çağırıp tavlamak için güzel bir fırsat çıktı. Önümüzdeki ay oyunu raflarda görebiliriz. Parti zamanı !





GDA ÖDÜLLERİ

Game Developers Association (GDA) bu seneki ödüllerini verdi. Will Wrigth'ı tanıyor ➔

dreamcast üretimi durduruldu

İnanılması güç ama gerçek! Sega, Dreamcast isimli 128 bitlik oyun konsol sisteminin üretimini durdurduğunu açıkladı. Sega, gereğinden çok daha fazla olduğunu düşündüğü 2.000.000 üniteyi üretti ve stokladı. Şimdi bu makineler elinden çıkarmaya çalışıyor. Peki Sega' ya göre yanlış gidenler nelerdi?

Öncelikle konsollarını, sık sık reklamı yapılan traş bıçakları misali pazarlamaya çalıştı. Makineleri değerlerine veya altına satıp, karı oyun ve donanım satışlarından bekledi. İşte bu pazarlama stratejisi Sega' ya pek yaramadı; çünkü DreamCast' ın donanım açısından maliyeti zaten çok yüksekti. Dahası, PlayStation 2 ile rekabet edebilmek için fiyatını daha da indirmeye zorlandı. Bir de bunlara ülkemizdeki gibi kopya yazılım kullanan kesimler eklenince, donanımdan gelen kayıpları telafi etmesi imkansız hale geldi.

İşte Sega' nın Dreamcast üretimini durdurma kararının ardındaki nedenler. Buna ek olarak, şirket yeni bir donanımın araştırmalarını da bir süre için erteleyeceğini ima etti. Bunun anlamı, Sega' nın toparlanıp, beş - altı sene içerisinde yeni bir sistem yaratacağını düşünenler için büyük bir hayal kırıklığı olacağı. Sega, önceden de söylendiği gibi DreamCast sistemini gelecekte de destekleyeceğini açıkladı. Yetkililer, zaten piyasada bulunan 40 oyuna ek olarak, 30 oyunun daha yapım aşamasında olduğunu söylediler. Amerika desteği ile bile, daha önce sözü verilen 100 oyuna nasıl ulaşılacağını merak ediyoruz doğrusu. Peki bütün bunların anlamı artık oyunları kolayca bulamayacağınız mı? Elbette değil. Sega, oyun ve donanım satışına altı sene boyunca eskisinden çok daha fazla önem verecek. Makinenizin arızaları ile ilgilenen teknik servisler de eskisi gibi çalışmaya devam edecek.



residentevil filmi geliyor



Geçtiğimiz ay, Capcom' un olay oyunu Resident Evil' ın sinema filmi ile ilgili ayrıntıları iletmiştik. Senaryonun henüz düzenli olarak kağıda bile dökülmediğini söylemiştik fakat görüyoruz ki ellerini çok çabuk tutmuşlar. 16 Mart günü gelen fotoğrafta, kesinleşen başrol oyuncularından Milla Jovovich' i tam teçhizatlı Matrix tribinde görmektesiniz. Bilmeyenler için tekrar edelim; Capcom, çok popüler olan Resident Evil isimli gerilim oyununu beyaz perdeye taşıyor. İşte star kadrosu: başrollerini Joan of Arc ve The Fifth Element Filmlerinden tanıdığımız Milla Jovovich ile Girlfight filminden tanıdığımız Michelle Rodriguez paylaşıyor. Yönetmen ise Mortal Kombat filminden tanıdığımız Paul Anderson. Filmi Impact ve Constantin Pictures finanse ediyor. Resident Evil Sinema Filmi Almanya' nın Berlin kentinde çekilmeye başlandı bile.

Filmin hikayesi neredeyse hepimizin bildiği Resident Evil hikayesine dayanıyor, fakat senaryoda ufak bir iki değişiklik yapılmış. Olaylar yine (S.T.A.R.S.) adındaki askeri ekibin etrafında gelişiyor fakat The Red Queen isimli tuhaf bir süper bilgisayar da hikayeye karıştırılmış. Anlaşılan The Red Queen kontrolden çıkacak ve belki de bir laboratuar kazasıyla bağlantısı olacak. Yüzlerce bilim adamını kana susamış zombilere dönüştürmesi muhtemel. Problemleri çözmek de üç kişilik bir takıma kalıyor. Üçüncü kişi takıma yeni eklenen bir erkek. Bu taze haberlerin hemen ardından yenileri akmaya başlayınca anında haberdar olacaksınız. ■ ■ ■

→ musunuz? Ya size onun yaptığı en son oyunun The Sims olduğunu söylersek? Will Wrigth bu en son başarısıyla San Jose, California 'da yapılan törende "yaşam boyu başarı" ödülüne layık görüldü. The Sims ise Deus Ex, Jet Grind Radio, No One Lives Forever ve Shenmue gibi oyunları alt ederek birinciliğe oturdu.

Wright ayrıca Entertainment Weekly'nin "eğlence dalındaki 100 en yaratıcı insan" ve Time Digital'in günümüzde teknolojiyi şekillendiren en önemli 50 insanı listelediği "Digital 50" listelerine de girdi.

Ses, Programcılık, görsel sanatlar, oyun dizaynı ve level dizaynı gibi dallar yanında en orijinal karakter, top rookie studio ve spotlight ödülleride sahiplerini buldu. Kazananların hiçte sürpriz olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. En iyi ses ödülünü Diablo II, en iyi oyun dizaynı ödülünü Deus Ex, en iyi oyun dizaynı ikincilik ödülünü ise American McGee aldı. En iyi programcılık dalında ödülü The Sims, en iyi görüntü dalında ödülü Jet Grind Radio, Rookie Studio dalında ödülü Counter-Strike aldı. Yılın en orijinal karakter ödülünü Seaman den Seaman aldı. Game Spotlight ödülünü ise 5 oyun kazandı: Crazy Taxi, Jet Grind Radio, Counter-Strike, Deus Ex, No One Lives Forever. ■ ■ ■



Medal of Honor Allied Assault

Anlatılan tüm o kahramanlık hikayelerine rağmen, tek bir gerçek tarihin tozlu sayfaları arasından bizlere sırıtmaya devam eder. Savaş cehennemdir...

Sıradan bir gün ve sıradan bir sinema salonu. Koltuklarına yayılmış izleyiciler lakayt bir tavırla filmin başlamasını bekliyor, bir yandan da patlamış mısır yiyip geyiği harlandırıyorlar. Seyircilerin neredeyse tamamı çiftler ve gruplardan oluşuyor, anlaşılan "Naapalım? Hadi sinemaya gidelim!" olayına kaptırmışlar. Ben ise tek başımayım, çünkü bu filmi yalnız izlemek istedim ve film boyunca etrafımda homurdanan ya da kıkırdayan insanlara katlanmak fikri çok canımı sıkıyor. Tabii çoğunluk bol patlamalı bir savaş filmi seyredeceğini düşünüyor, tanklar, toplar, uçaklar falan, alışılmadık bir şey değil yani. Hem zaten İkinci Dünya Savaşı çok öncelerde kaldı, değil mi?

Ve sonra ışıklar sönüyor, film başlıyor. Filmin adı "Er Ryan'ı Kurtarmak" ve ilk dakikalar ailesiyle beraber askeri şehitliği ziyaret eden yaşlı bir adamın gözyaşlarıyla süslenmiş. Seyirciler oflayıp pufluyor, film tam bekledikleri gibi çıktı. Şimdi bir geri dönüşle o "eski günler" muhabbeti başlayacak, cephedeki dostluklar filan işlenecek. Bir kadın sesi "Daha şimdiden sıkıldım" diye fısıldıyor.

Sonraki sahne savaş gemilerinin ağır ateşi desteğinde kıyıya ilerleyen çıkarma botlarını ve içindeki askerleri gösteriyor. Burası ünlü Normandiya Çıkarması'nın ilk gününde saldırılan ve en ağır kayıpların verildiği yerlerden biri olan Omaha Plajı. Ancak çoğu benzer filmin aksine botlardaki askerler hiç de soğukkanlı ve kahramanca görünmüyorlar. Ölüm korkusu ve deniz tutması renklerini soldurmuş. Kusanlar, ağlayanlar, dua edenler ve hatta altına kaçıranlar var. Kıyıda onları sadece ölüm bekliyor ve bunu biliyorlar.

Sonra çıkarma botları sahile yanaşıyor ve biraz açıkta kapaklarını indiriyorlar. Onları Alman ağır makineli tüfek ve havan ateşi karşılıyor. Kapaklar indiği anda hava adeta elle tutulacak denli yoğun bir şekilde kurşunla doluyor. Kurşunlar insanları hasat yapan oraklar gibi biçiyor, bedenler savruluyor ve et parçaları etrafa uçuyor. Can havliyle denize atlayanlardan pek azı kıyıya çıkabiliyor, deniz kan ve etle kıpkırmızı kesiliyor. Bir sahnede ağır makineli ateşiyle parçalanan bedenlerden etrafa kan saçılıyor ve hatta biraz etle beraber kameraya yapışıyor.

Bu anda bir şeyi farkediyorum. Sinema salonunda çıt çıkmıyor. Karanlıkta izleyicileri süzüyorum. Gözler faltaşı gibi açılmış, çeneler hayretle düşmüş, eller daldırıldıkları patlamış mısır paketleri içinde korkuyla sıkılıp kalmış. Yo hayır dostum, bu sevgilinle seyredip rahatlayabileceğin bir film değil. Bu savaş ve sen rahat koltuğunda oturuyor olsan bile cehenneme açılan bir pencereye bakıyorsun. İyi eğlenceler...

MEDAL OF HONOR	11.2001
Yapım • Dreamworks İnteractive	
Dağıtım • EA Games	
Bize Göre • FPS türü için yeni bir adım. Bir takım klişeleri kırmanın tam zamanı.	

Çok Gerçekçi

Medal Of Honor kanımca Playstation için yapılmış en iyi oyunlardan biriydi. Öyle ki eğer PS/2 çıkacak olmasaydı, sırf MoH oynayabilmek için bir PS edinmeyi düşünebilirdim. Ne var ki buna pek gerek kalmadı, çünkü şimdi bu oyun PC için yeni



➔ baştan yapılıyor. Evet, yeni baştan dedim, çünkü yapımcı firma EALA/2015 *doğrudan konsol versiyonunu* PC için port etmek yerine, aynı taslak üzerinden giderek yeni bir oyun yapıyor. Bu bir açıdan kötü sayılır, çünkü çok tutulan bu oyunu orijinal haliyle oynayamayacağız. Ancak modern PC'lerin gücü ve grafik kapasitesi düşünüldüğünde bu çok büyük bir kayıp sayılmaz. Çünkü *yapımcılar oyun için* Quake 3 grafik motorunu kullanıyorlar ve sonuçlar gerçekten de çok etkileyici olacak gibi görünüyor.

Belki çoğunuz bilmiyorsunuz, ancak Quake 3 grafik motoru göründüğünden çok daha yetenekli bir yazılımdır. Bu yeteneklerin çoğu Quake 3 oynarken gözünüze çarpmamış olabilir, çünkü çoğu oyunda kullanılmıyordu. Ancak yapımcılar MoH'un grafik yapısına oldukça özen gösteriyorlar ve gerçekçi olmasına çalışıyorlar. Burada özellikle çevre tasarımı ve detayına büyük özen gösteriliyor. Bunun için Quake 3 motorunun tüm özelliklerini kullanıyor, özellikle GeForce serisi grafik kartlar için kodu optimize ediyorlar. Tabii büyük ihtimalle GeForce kartı olmayanlar da oyunu çalıştırabilecek, ancak detay seviyesinin kesinlikle aynı olmayacağı tartışılmaz bir gerçek.

Omaha Plajı'nda Soğuk Bir Sabah

Peki bu oyunla Er Ryan'ın ve Omaha Plajı'nın ne ilgisi var? Çok basit, Medal Of Honor hakkında *bilgisi olanlar sanırım* bağlantıyı hemen kurmuştur, ama bilmeyenler için oyunun konusunu açalım. Bu oyun İkinci Dünya Savaşı'nın en kızgın günlerini ve o zaman yapılan gerçek operasyonları konu alıyor. Belki çoğu kişi bugüne dek farketmemiştir ama FPS türü oyunlarda genellikle gerçek olaylar işlenmez. Bunun en önemli sebebi *grafiklerin ve yapay zekanın* çoğu zaman yetersiz kalmasıdır. Ancak burada Quake 3 motoru bu sorunun büyük kısmını çözüyor gibi görünüyor.

İkinci önemli sorun ise dünya tarihinin en korkunç olaylarını konu alan ama oynaması yeterince kolay ve zevkli bir oyun yapmaktaki zorluktur. Yani, sonuçta bu bir savaştı ve katılanlardan pek azı sağ dönebildi, değil mi? Peki sıradan bir bilgisayar oyuncusu, tecrübeli askerlerin kurtulamadığı bir cehennemden sanal ortamda bile olsa nasıl kurtulabilir? Eğer oyun çok gerçekçi olursa, o zaman birkaç saniyede bir yeniden yüklemek gerekecek demektir. Öte yandan yeterince gerçekçi olmazsa, bu tür bir oyun yapmış olmanın da hiçbir esprisi kalmaz. Doğrusu yapımcıların bu dengeyi tutturmayı başarıp başaramayacaklarını ben de sizin kadar merak ediyorum.

Halt! Sein Papieren?

Oyun sadece Omaha Plajı'nda geçmiyor tabii ki, operasyonlar Kuzey Afrika'dan tutun da Berlin'e kadar uzanıyor. Oyuncular zaman zaman bir takımla, bazen de yalnız başına hareket ederek verilen gizli görevleri yerine getirmeye çalışacaklar. Oyunda yaklaşık 24 görev olacak ve herbiri birçok bölümden oluşacak, yani çabuk bitmeyecek. Görevlerin geçtiği mekanlar doğrudan gerçek ortamlardan yola çıkılarak hazırlanmış, ayrıca kalabalık savaşlarda etraftaki tek müttefik askeri siz olmayacaksınız.

«Berlin'i Rus ve Amerikan işgalinden korumak için 15 yaşında ölüme giden bir Alman askerini canlandıracağımız bir oyunun ne zaman yapılacak?»

Karşınıza çıkacak olan düşmanlar için de aynı şey söylenebilir, Waffen SS'ten tutun da Gestapo subaylarına kadar o zaman mevcut olan hemen tüm Wehrmacht birimleriyle kafa kafaya geleceksiniz. Tabii ünlü Tiger tankları, Stuka bombardıman uçakları ve V2 roketleri de olayların önemli bir parçası olacaklar. Silahlar da o zaman kullanılanlardan seçiliyor ve hasarları da uygun olarak oyuna yansıtılıyor. Hasar modellemesi gerçekçi olarak tasarlandığından kafaya tek isabet ölüm demek olurken, bacağa yenen bir kurşun düşmanın hızını bir hayli azaltacak. Tabii aramızdan Panzerfaust ile headshot çekmeye meraklı tipler mutlaka çıkacaktır, bu da şüphesiz ilginç sonuçlar doğuracak. Çünkü oyunun yapay zekasının Unreal Tournament ile kıyaslanacak denli gelişmiş olduğu söylense de, şüphesiz çoğu kişi çabucak Multiplayer olayına girmek isteyecektir. Quake 3 motoru bu açıdan da bir hayli gelişmiş olduğundan kısa sürede Internet üzerinde birçok MoH sunucusu ortaya çıkacaktır.

Kısacası Medal Of Honor: Allied Assault başta ben olmak üzere *Alien avlamaktan sıkılmış* pek çok insanın dört gözle beklediği bir oyun ve çıktığında bir hayli tutulacağını söylemek için kâhin olmaya gerek yok. Benim esas merak ettiğim, savaşın son günlerinde Berlin'i Rus ve Amerikan işgalinden korumak için 15 yaşında ölüme giden bir Alman askerini canlandıracağımız bir oyunun ne zaman yapılacağı. Evet, her ne kadar tarihi hep kazananlar yazıyor olsa da, ben madalyonun öbür yüzünü de görmeyi gerçekten çok istiyorum. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | mberker@level.com.tr



◐ Quake 3 motorunun gücü grafiklerde kendini belli ediyor



serioussam

Ciddi Sam? Ne İsim Ama!

Bu isim bana eski bir çizgi romanda gördüğüm kötü bir karakteri hatırlattı. Adı "Mütebessim Joe" olan o silahşörün en önemli özelliği rakiplerini mıhlamadan önce pis pis sırıtmasıydı. O karakteri oldukça tutmuştum, ve ne yalan söyleyeyim, demo versiyonunu gördükten sonra "Ciddi Sam" için de iyi duygular beslemeye başladım. Daha yakasını iç savaştan kurtaramamış bir ülkeden bu denli iyi oyunlar çıkarken, ülkemizdeki milyonlarca genç insanın IRC kanallarında geyik muhabbeti çevirmekten ya da akıllarına gelen herhangi birşeyden şikayet etmemekten başka bir iş yapmaması da ayrıca canımı sıktı.

Evet, yanlış okumadınız, "iç savaş" dedim, çünkü Serious Sam bir grup Hırvat programcının kurduğu CROTEAM tarafından yapılıyor. Ve üstelik bu programcılar Amerika ya da İngiltere'de değil, kendi ülkelerinde yaşıyorlar. Doğrusu o bölgenin halen çomak sokulmuş bir eşek arısı kovanı gibi karmakarışık olduğunu düşünürseniz, yaptıkları işin pek o kadar hafife alınacak yanı olmadığını anlayacaksınız. Oyun tamamlandığında yabancı firmalardan GOD GAMES tarafından tüm dünyada piyasaya sürülecek.

Çok Ciddiyim!

CROTEAM bu oyun için herhangi bir grafik motorunu almamış, çünkü bunu yapabilecek kadar paraları yok. Onlar da oturup kendi kodlarını kendileri yazmışlar, sonuç ise görebildiğimiz kadarıyla gerçekten çok iyi. Oyunun grafikleri oldukça detaylı ve bölüm tasarımları da bir hayli başarılı. Üstelik ortalama bir bilgisayarda bile performansından pek ödün vermeden çalışabiliyor, hem de ekranda sürüyle hareket eden karakter olduğunda bile. Doğrusu tüm büyük programcıların Quake ya da Unreal motoru kullanmayı tercih ettiği bir zamanda, bu denli iyi bir grafik motoru kodlayabilmek alkışlanacak bir başarıdır.

John Woo Bunu Görseydi...

Serious Sam kelimenin tam anlamıyla su katılmamış bir FPS, hem de nasıl! Doom ilk çıktığından bu yana FPS türündeki tüm gelişmeleri elinin tersiyle bir kenara iten ve Duke Nukem amcamın kıskanacağı denli yüksek bir tempoya sahip olan bir



oyun bu. Ortada kafa karıştıracak, biraz ara verdikten sonra hatırlanması gerekecek bir senaryo yok. Tüm yapmanız gereken bölümler boyunca hiç durmadan çarpışmak ve ilerlemek. Oyun sizi bir an bile boş bırakmıyor ve her an yüzlerce düşman üstünüze saldırıyor. Bunların arasında ellerinde patlayıcılarla bağırarak üzerinize koşan kafasız intihar komandolarından, bir türlü ölmek bilmeyen dev mutant boğalara dek neler yok ki! Doğrusu John Woo bile böyle bir aksiyon, böyle bitmek bilmeyen bir kovalamaca yaratamaz, nefes nefese yönetmen sandalyesine çökerdi!

SERIUS SAM	05.2001
Yapım • Croteam	
Dağıtım • God Games	
Bize Göre • Doom'dan beri bu kadar adrenalin yüklü bir FPS görmedik.	

Kolay Oyun Ama...

Ne var ki oyunun tek özelliği iyi grafiklere sahip olması ya da bitmeyen bir aksiyon fırtınası estirmesi değil, bu çok basit olurdu. Bu oyun çoğu diğer oyunun göz ardı ettiği birkaç şeyi yapıyor, öncelikle oldukça büyük bölümleri var ama istediğiniz an oyunu kaydetme seçeneğiniz de mevcut. Tamam, düşmanlar bir an bile peşinizden eksik olmuyor ama biraz etrafa bakınınca gizli bölmeleri ve ihtiyacınız olan malzemeleri rahatça bulabiliyorsunuz. Yani oyun sizi esir alıyor, ama bunu zorla değil tatlı dille yapıyor diyebiliriz. İstediğiniz zaman kalkıp gidebilirsiniz, ama geri döneceksiniz ve bunu siz de biliyorsunuz.

Uzun lafın kısası, Serious Sam akşam eve gelince yarım saat oynayıp istim bırakmayı isteyen herkesin sevgilisi olacak gibi görünüyor. Gereksiz detaya girmeden, yarım yamalak acınası senaryolara başvurmadan, sırf aksiyon ve gerilim kullanarak oyuncuları ekran başına bağlayan bir FPS, insan daha ne isteyebilir ki? ■ ■ ■

M. Berker Güngör | mberker@level.com.tr

Hostile Waters: Anteaus Rising

Strateji oyunları için yeni bir soluk

Bilirsiniz, real-time strateji oyunlarında artık kemikleşmiş bazı olaylar vardır; birimleri hareket ettirmek, onları düzenlemek ve nereye saldıracaklarını belirlemek gibi. Oyuncu hiçbir zaman bir Death Knight olup gökten alev topları yağdıramaz veya bir 'Desert Buggy'nin koltuğuna geçip kum tepeciklerini aşamaz. Sadece bir iki tıklayarak komutlara karar verebilir. Gerçi sprite karakterlerin dolaştığı izometrik bir alemde bu tarz bir oynanabilirlik mantıklı. Kim bit kadar bir Death Knight olmak veya kim pençelerini bile doğru düzgün göremediği bir Zerg olmak ister ki? Birbirinin aynısı yüzlerce kimliksiz kopyadan biri olmak herhalde kimsenin ilgisini çekmez. İşte Hostile Waters: Anteaus Rising de kafayı bu noktaya takmış; sadece araçları özelleştirmek yerine oyuncuyu bizzat aksiyonun göbeğine yerleştiriyor. Oyuncu savaş meydanındaki herhangi bir birimin yerine geçebiliyor. İster bir helikopter uçurun ister de bir tank kullanın. Ayrıca tüm bunlar 3D bir dünyada gerçekleşiyor. Oyunu kabaca Battle Zone ile geleneksel bir real-time stratejinin karışımına benzetebiliriz.

Günümüze yakın bir hikaye

Öğrendiğimize göre hikaye gayet sağlam ilerliyormuş; oyunun sinematikleri ve seslendirmesi oldukça kaliteliymiş (göreceğiz). Hikaye aslında çok orijinal değil ama en azından günümüze yakın bir zamanda geçen ve günümüze yakın bir mantıkta gelişen bir hikaye. Bundan yaklaşık on yıl sonra insanlık, kendisini yöneten totaliter rejimlere karşı ayaklanma kararı alıyor ve bunun sonucunda da savaş çıkıyor. 2012 gibi 'iyiler' savaşı kazanıyor ve 20 yıl kadar barış hüküm sürüyor. Tabii aslında bu süre içersinde 'kötüler' boş durmuyor ve savaş için güç topluyor. Galiba barış içinde 'uyuyan' insanlar bir kez daha savaşın ne olduğunu hatırlamak zorunda kalacak. Oyundaki rolümüz acayip gelişmiş bir gemi olan Antaeus'a kaptanlık etmek; bu süper teknolojık gemi uçaklar, tanklar ve bu tip araçlar üretebiliyor. Araçları kontrol edecek insanlar da daha önce ölmüş ama ruhları maykroçiplere kaydedilmiş savaş kahramanlarından başkaları değil. Anlaşılan on yıl sonra bizi gerçekten süper teknolojik gelişmeler bekliyor!

Görev tabanlı bir oynanabilirlik söz konusu. Antaeus'un kaptanı olarak her görevin başında size birtakım hedefler verilecek; görevin bitmesi hedeflerin tamamlanmasına bağlı. Oyunda toplam 21 görev var. Bir çırpıda bitirebileceğiniz on dakikalık bölümlerin yanı sıra ekstra kaynaklar bulmanızı ve savaş meydanında daha uzun kalmanızı gerektirecek bölümler de oyunda yer alıyor. Kaynakları bir görevden öbürüne geçiremiyorsunuz, bu yüzden açgözlülük yapıp ihtiyacınızdan fazla kaynak toplamaya gerek yok. Görevler hikayenin bölümleri olduğundan, ilerledikçe hikaye önünüze yeni hedefler getirecek. Kaynak toplama ve düşman yapılarını yok etmekten başka kendinizi geliştirmek için teknoloji casusluğu yapacaksınız. Teknolojinizde yeni kapılar açıldıkça araçlarınıza eklemeler yaparak onları özelleştirebilecek ve onlara yeni 'rahmetli' pilotlar atayabileceksiniz.









HOSTILE WATERS: ANTEAUS RISING	07.2001
Yapım • Rage Games	
Dağıtım • Interplay	
Bize Göre • RTS türüne yeni birşeyler katacağı kesin olan bir oyun.	

Kokpite geçme zamanı

Kaptan olarak donanmanızdaki araçlardan herhangi birine atlayıp kendinizi savaş meydanında bulabilirsiniz. Araçları 3D savaş ekranından veya izometrik savaş odasından yönetmeniz de mümkün. Araçlara atlayıp ortalıkta turlayarak bilgi toplamak akıllıca ama iş savaşmaya gelince kontrolü bizim rahmetlilere bırakmak daha da akıllıca gözüküyor; adamlar gerçekten işlerini biliyor. Oyunu klasik bir RTS gibi oynarken birden aksiyona dalmak gerçekten ilginç olmalı. Bakalım multi-player modu için neler düşünecekler? Araçların kontrolü için hazırlanmış arayüz oldukça. Savaş sırasında işler karışırsa hemen mod değiştirebiliyorsunuz.

Grafikler sağlam, en önemlisi de çevrenizin neredeyse tamamı interaktif. Hemen her şey yok edilebiliyor ve kaynağa dönüştürülebiliyor. Binalardan çıkan insanları bile katledebiliyormuşsunuz! Bekleyelim ve görelim. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Ultima Online: Third Dawn

Yıllardır her gece yeni bir günün doğumunu bekledik. Güneş hep aynı yerden, aynı parlaklıkla doğdu. Ama artık daha bir parlak, daha bir başka doğacak. Üçüncü şafağa hoş geldiniz...

1997 senesinden bu yana dünyanın dört bir yanında oynanan dev online multiplayer oyunu Ultima Online artık 3D oluyor. Bu girişimizden yanlış bir izlenime kapılmayın sakın. Third Dawn uzun zaman önce ilan edilen ve 3D oynanışıyla Asheron's Call'a benzeyen Ultima Online 2 değil. Third Dawn eski oyuna yapılan bir update ve ayrı bir CD'de satın alarak bu update'e sahip olabileceksiniz. Bu arada Orijinal Ultima Online bulamayanlara da buradan bir müjdemiz var. Third Dawn'ı oynamak için almanız gereken CD'nin içinde Ultima Online: Renassaince'de bulunuyor ve ayrıca install edilebiliyor. Yani Third Dawn şu anda Türkiye'de olmasa bile Sanane'nin serverında oynamak için gereken Ultima Online'da bu CD'nin içinde mevcut ve Aral İthalat oyunu ülkemize getiriyor.

Third Dawn şu andan alpha test aşamasında. Fakat test bittikten sonra orijinal oyuna eklendiğinde eski hesap sahiplerinin oyunu oynayamama gibi bir problemleri olmayacak. Yalnızca bu paketle gelen yeni topraklara yani Ilshenar'a giremeyecekler o kadar. Yeni topraklar dediğimiz Ilshenar ise öyle küçümsenecek bir yer değil. Gerçektende oyuna bir çok yenilik katan ve tamamen maceraya açık harika topraklar. Çok akıllıca hazırlanmış ve oyuncuları birbirleriyle bir araya gelmeye daha çok itiyor. Çünkü gerçektende çok tehlikeli topraklar ve oyuncular tek başlarına kolay kolay canlı kurtulamayacaklar. Biraz topraklardan ve haritanın özelliklerinden bahsedelim size o zaman bize hak vereceksiniz.

ULTIMA ONLINE THIRD DAWN	06.2001
Yapım • Origin	
Dağıtım • EA Games/Aral İthalat	
Bize Göre • Bu oyunu dört gözle bekleyin çünkü Ultima Online 2 iptal edildi.	

YENİ TOPRAKLARDA NELER VAR?

Öncelikle yeni toprakların serbest bölge olduğunu söyleyelim. Yani PK (player killer)'lik serbest ve ev kurmak burada yasak. Güvenli bölgeler çok az ve topraklar başlı başına bir kıta olabilecek kadar geniş. Ayrıca gemiyle geçmenizde mümkün değil ve her iki dünyadan da, yani Felucca ve Trammel'dan buraya gelmek için herhangi bir moonstone'a ihtiyacınız yok. Bu sayfalarda haritasını gördüğünüz Ilshenar'a ulaşmak için Britannia'nın bir çok yerine yayılmış olan moongate'leri kullanacaksınız. Her bir moongate seçtiğiniz sembole göre sizı her biri birer erdemi sembolize eden sekiz shrine'dan birine gönderecek. Şimdi bakalım hangi shrine nerede ve yakınlarında ne gibi tehlikeler sizi bekliyor.

SPIRITUALITY

Bu shrine haritanın güney doğu köşesinde. Konumu dolayısıyla Ilshenar'a girilebilecek en güvenli yerlerden birisi. Hemen güneyinde büyük bir orman bulunuyor. Burada tame edebileceğiniz vahşi atlar dışında unicornlar da bulunuyor. Unicornlar tame edilebilir yaratıklar. Biraz doğuya yürüdüğünüzde bir dungeon girişiyle karşılaşıyorsunuz. Bu dungeonda hala çok büyük bir bug var. İçeri girebiliyorsunuz ama çıkamıyorsunuz! İçeride skeletonlar'dan başka bolca hell cat, blood elemental, imp ve collector of souls bulunuyor. Ayrıca yeni



bir yaratık olan succubus'ta burada.

Shrine'dan eğer doğuya değilde güneye doğru ilerlerseniz Twin Oaks Tavern'e varabilirsiniz. Bu hanın güneyindeki ormanda ise sizi kolaylıkla ezebilecek giant spider'lar ve troller bekliyor. Shrine'ın batısında ise bir koyun çiftliği var.

SACRIFICE

Eğer başınızı belaya sokmak istiyorsanız bu shrine tam size göre. Haritada gördüğünüz gibi shrine'ın tam güneyinde bir şehir var. Terkedilmiş bu şehir ise gazer ve elder gazer'lar tarafından kuşatılmış durumda. Eğer shrine'dan kuzey batıya ilerlerseniz varacağınız ormanda bir sürü ratman bulabilirsiniz. Ayrıca gene burada bulacağınız geniş bir dungeon'uda ratman'ler ve earth elemental'lar koruyor. Daha kuzeye ilerlerseniz haritada H harfiyle belirtilmiş healer'ın dolaştığı ormana varabilirsiniz.

JUSTICE

Adalet! Diğer shrine'lardan farklı olarak biraz daha geçiş yollarına yakın olan Justice açıkçası çok riskli bir yer. Etrafı yaratık kaynıyor. Eğer haritaya buradan girecekseniz ani bir savaşa hazır olun. Et- →

raf headless one, imp ve mongbat kaynıyor. Eğer bunlar size hafif gelirse, ki tecrübeli oyuncular için bu yaratıklar, leblebi çekirdek gibidir, bu durumda suya doğru ilerlemenizi tavsiye ederiz. Çünkü water elemental'lar burada spawn oluyor. Eğer bu da yetmezse shrine'ın batısındaki şehre doğru ilerleyin. Şehir ogre, lizardman ve ratman kaynıyor. Şehrin kuzeyinden çıkan yol bir tünel girişiyle son buluyor ama tünele daha giriş olmadığından nereye gittiğini bulamadık. Şehrin güneyinde ise büyük sayılarda imp, mongbat, reaper ve corpser dolaşıyor.

HONESTY

Dürüst olalım, artık işiniz biraz zorlaşmaya başlıyor. Bu shrine'dan haritaya girdiğiniz anda imp, mongbat ve gazer'larla karşılaşmanız çok kolay. Eğer batıya giderseniz kocaman bir bataklıkta başınızı lizardman, alligator ve large toad gibi yaratıklarla kolayca belaya sokabilirsiniz. Daha da batıya giderseniz henüz aktif olmamış bir lizardman kampıyla karşılaşabilirsiniz. Kamptan güneye indiğinizde ise imp, efreet, air elemental ve fire elemental'larla savaşabilirisiniz. Buraya gruplar halinde gelmenizi tavsiye ederiz. Çünkü bu bölgenin yakınlarında sizleri daha büyük tehlikeler bekliyor. Poison elementallar dışında oyunda çok tutulan nightmare'leri burada bulabilirsiniz. Birde ki-rin adında atlar var.

Eğer kamptan kuzeye ilerlerseniz bu defada gruplar halinde undead'lerle karşılaşabilirsiniz. Daha ilerlediğiniz bulacağınız bir binanın alt katından bir çok çıkışı olan bir dungeon'a inebilirsiniz. Burada sizi zorlayacak olan evil wizard'lar ve daemon'lar var. Ayrıca bir sürü kalabalık undead ve ratman gruplarıda sizi bekliyor. Dungeondan bir çok çıkış var. Bunlardan biri ki-rin'in bulunduğu yere, bir başkası doğudaki terkedilmiş şehre, sonuncusu ise kuzeydeki ormana çıkıyor.

HUMILITY

Haritaya girmek için güvenli fakat çok sıkıcı bir bölge. Kuzeydeki ormanda undead'ler kol geziyor. Ayrıca kuzeye doğru gittikçe gazer, imp, troll, fire elemental ve efreet'lerde sizi bayağı yorabilir.

Karakterinize zoom da yapabiliyorsunuz.





H-Healer, T- Kasaba

HONOR

Bu shrine'ın adı onur. Ama etrafta öyle yaratıklar var ki kaçmaktan onuru falan unutabilirsiniz. Yakınlarda Giant Serpent'lar ve Wyvern'ler dolaşıyor. Kuzey batıya gittiğinizde sizi brigand'ların dolaştığı bir kasaba karşılıyor. Sayı olarak gene kalabalıklar ve peşinizi kolay kolay bırakmıyorlar. Kasabanın doğusunda ve batısında iki healer bulunuyor. Eğer daha da kuzey batıya ilerlerseniz Wyvern, drake, elder gazer ve dragon 'ların cirit attığı bir bölgeye giriyorsunuz. Hani diyorum bu oyunda paladin olmak istemezdim çünkü bu bölge gerçekten bir cehennem. Eğer shrinedan kuzey batıya doğru ilerlerseniz bu seferde lich ve lichlord'larla karşılaşıyorsunuz.

«Ve oyuncular tek başlarına kolay kolay canlı kurtulamayacaklar.»

VALOR

Ilshenar'ın en kuzey batısındaki Valor shrine'nı na küçük vadiden geçilerek giriliyor. Yakınlardaki ormanda gene sizi wyvern, gazer, elder gazer ve troll gibi büyük yaratıklar bekliyor. Bu ormanda ostardlar da var. Doğuya gittiğinizde titanlar ve cyclopean warrior'lar la karşılaşıyorsunuz. Daha da doğuya ilerlerseniz undead'ler le karşılaşıyorsunuz. Daha doğuya ilerlediğinizde ise haritanın en kuzeyinde kutucuk gibi görünen binaya geliyorsunuz. *Burada çok büyük olmayan ama* sizi hırpalayacak bir sürü yaratık var. Lich, lich lord, dread spider, poison elemental, rotting corpse, mummie, blood elemental, stone gargoyle, elder gazer ve giant black widow isimleri sanırım yeterli gelecektir. Bina bir labirenti andırıyor ve içinden sağ olarak geçmeniz imkansız gibi.



COMPASSION

İşte geldik son shrine'ımıza. Haritada ki T harflerinin temsil ettiği üzere bu shrine'ın yakınlarında bir sürü kasaba var. Yani alış veriş yapabileceğiniz bir çok yer bulunuyor. Banka, healer, stable, inn gibi bir çok ihtiyacınızı karşılayacak yer var. Shrine'dan kuzeye ilerlediğinizde bir çok geçitle karşılaşıyorsunuz. Daha kuzeye gittiğinizde ise daemon, stone harpie, succubii, lava lizard gibi bir çok yaratıkla karşılaşacaksınız. Fakat bunlardan en önemlisi ise yolun sonunda karşılaşacağınız Ancient Wyrm!

Böylelikle size yeni topraklarla ilgili mevcut tüm bilgileri verdik. Aslında anlatılacak daha çok şey olabilir. Ama onları da oyuna girdiğinizde siz keşfedersiniz artık. Görüşmek üzere. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

Eski köye yeni adet mi geliyor ?

Üç kelime. Real-time strategy. Yani ecnebicesini kullanmazsak gerçek-zamanlı strateji.

Nedir bu ? Oyun türüdür. Nasıl bir oyun türüdür ? Hem zamana karşı yarışıp çabuk karar vermeyi hem de doğru anda doğru taktiğin kullanılmasını gerektirir. Madem öyle neden bu tür oyunların çoğunda bilgisayara karşı oynarken bir üs kurmak, işçilerle kaynakları arttırmak, kaynaklarla ordu sağlamak, ordu yeteri kadar büyüyünce de düşman üzerine salmak gibi standart bir taktik kullanılır ? Elbet bu da bir tür stratejidir, ancak oyuncuyu otomatiğe bağlamış bir şekilde oynatır, "beynindeki gri hücreleri" kullanmasına pek de fırsat tanımaz.

Son zamanlarda "Sacrifice" gibi klasik RTS anlayışını değiştiren oyunlarla karşılaşmış olsak da hala piyasadakilerin önemli kısmı Starcraft ve Red Alert gibi başarılı örneklerin birer kopyası olmaktan öteye geçemiyor. Time Gate Studios da bu gidişat karşısında "Yetti gari!" diyen firmalardan olmalı ki, yeni fikirler ve kökten değişikliklerle Kohan : Immortal Sovereigns'ı hazırlamaya girişmişler.

KOHAN	05.2001
Yapım • Time Gate Studios	
Dağıtım • God Games	
Bize Göre • Kaynak yönetiminin yenilenmesi, birlik stratejilerinin geliştirilmesi, çeşitli güç alanlarının eklenmesi ile bildik RTS'lere farklı bir tad getirmiş Time Gate Studios. Dileriz başkalarına örnek olur da karbon kağıdı kullanımını azaltırlar !	



Sizi bir yerlerden hatırlar gibiyim...

Kohan'ın diğer RTS'lere göre farklılıklarından bahsetmeden hemen önce, adet yerini bulsun diye oyunun konusunu kısaca anlatıyorum : Khaldun adı verilen topraklarda bundan uzun süre önce Kohan adı verilen, insana benzer ama ölümsüz bir ırk yaşarmış. Kohanlar'ın birbirini takip eden pek çok felaketle kıtadan silinmelerinin ardından insanlar gezegene hakim olmuşlar. Shadow adlı kötü bir gücün doğmasıyla birlikte Kohanlar da tekrar ortalarda görünmeye başlamışlar. Kimi bu büyük kötülüğe savaş açarken, kimileri de onunla işbirliği içine girip Khaldun'a egemen olmayı amaç edinmişler. Size düşen görev de hem Kohanlar'ın ortadan kaybolmalarının nedenini bulmak, hem de kıtayı Shadow'and ve hizmetkarlarından korumak.

Öykü hayali bir dünyada geçse de Kohan'daki bazı karakterler adlarını tarihteki ünlü krallardan alıyorlar. Ama oyun firmalarınca tükenmez bir kaynak olarak görülen ortaçağ Avrupa'sı yerine daha doğudan ve daha eski zamanlardan geliyor bu karakterler. Örneğin Pers kralı Darius, örneğin Babil kralı Nebukadnezzar...

Demir mi altın mı, taş mı odun mu ?

Gelelim Kohan Immortal Sovereigns'deki gözümüze çarpan farklılıklara. Öncelikle Kohan'ı kaynak yönetimi bakımından Red Alert, Age of Empires ya da Starcraft gibi RTS'lerden çok Civilization ya da Heroes of the Might & Magic gibi turn-based stratejilere benzettiğimi söylemeliyim. Birlik üretmek ve kasabanızı geliştirmek için yine hammadde ve paraya gereksinim var elbette, ama bunlar alışık olduğumuz gibi işçi ya da toplayıcı birliklerle elde edilmiyorlar. Her kasabadan topladığınız vergiler, size belli bir miktar altın olarak geri dönüyor. Bunun dışında taş ocağı, demirci gibi yapılar inşa ederek taş, demir, odun gibi ham maddelere de kavuşabiliyorsunuz. Bu aşamadan sonra kasabanızı geliştirmeniz ve binalarınızı modifiye ederek üretim miktarını değiştirebilmeniz mümkün oluyor. Örneğin taş ocağını taş ticareti yapan bir binaya dönüştürerek ➔

taş üretimini azaltıyor, ancak altın miktarını arttırabiliyorsunuz. Ya da taş ocağını doğrudan madene dönüştürebiliyor, öylece paradan vazgeçiyor, ama daha bol taş kaynağına sahip oluyorsunuz. Ancak bu iki yapıyı aynı kasaba içinde geliştirmenize izin olmadığı için, kaynak ihtiyacınıza göre seçim yapmak zorunda kalıyorsunuz. Yani gelişmenizin temel şartı, merkezi üssünüzü güçlendirmek değil, birden fazla yerleşim yeri ile ekonomik dengeyi sağlamak.

Girmeyecektin bölgeme!!!

Kohan'daki bir diğer ilginç fikir ise -ilk örneğini Warlords Battlecry oyununda gördüğüm- etki alanları. Kohan'da üç farklı tip etki alanı bulunuyor. Bunlardan ilki her kasabanın etrafını çevreleyen "Destek Alanı" (Zone of Supply). Bu alan içindeki tüm birlikleriniz kendi kendilerini hızla yenileyebildikleri gibi kasabadaki birliklerle de değiş-tokuş edilebiliyorlar. Özellikle kasabanızı savunurken hayati önem taşıyan bir alan. Bir diğeri, "Nüfus Alanı" (Zone of Population) ise yeni bir yerleşim yerini kurabileceğiniz alanı belirliyor. Her iki alanın sınırları da kasabanız geliştikçe genişliyorlar.



Üçüncü alan olan "Kumanda Alanı" (Zone of Command) ise birliklerinizin etrafında bulunuyor. Oyunda ürettiğiniz birimler, gruplar halinde temsil ediliyorlar ve her grubun başında genellikle bir Kohan kahramanı bulunuyor. Kohan kahramanı, ön saflarda etkin bir şekilde çarpışmaya katılabileceği gibi, kumanda alanı içindeki birliklere moral ve büyü desteği de yapabiliyorlar. Kumanda alanının sınırları, grupta izciler gibi keşif birlikleri varsa genişleyebiliyor. Bu da oldukça önemli, çünkü haritada karşılaşacağınız ekstraları alabilmeniz için, kumanda alanının sınırları içine girmiş olmaları gerekiyor. Eğer iki düşman ordunun kumanda alanları kesişirse, savaş başlıyor.



Kohan çok detaylı bir askeri yönetim sistemine sahip



İki büyük ordu savaş alanında karşılaşır...

«Moral düzeyi iyice düşen birlikler, emirleri dinlemeden savaş meydanından kaçabilecek, kahramanı ortada dımdızlak bırakabilecekler.»

Şimdi de eşkenar dörtgen yapıyoruz...

Kohan'da her grubun savaş sonrasında tecrübe kazanarak gelişmesi söz konusu olduğu için birliklerinizi hayatta tutmanız yararınıza olacaktır. Aynı zamanda birliklerin moral düzeyleri de Kohan'da büyük önem taşıyacak. Moral düzeyi iyice düşen birlikler, emirleri dinlemeden savaş meydanından kaçabilecek, kahramanı ortada dımdızlak bırakabilecekler. Savaşta kafanızı yormanızı gerektirecek bir diğer nokta da Age of Emires'dan alışık olduğumuz formasyon sistemi. Birliklerinizin savaş sırasında alacakları pozisyonu belirleyerek çatışmada çok daha stratejik bir rol oynayabileceksiniz.

İlk bakışta Kohan'ın tek başına büyük bir RTS devrimi gerçekleştirdiğini söylemek güç, bunun için inceleme sayfalarında iyice masaya yatırmak gerekecek. Tamamen orjinal fikirlerden oluştuğunu da iddia eden yok. Ama daha önceki RTS'lerdeki bölük pörçük fikirleri alıp birleştirmesi, farklı bir ekonomik sistem kullanması ve bu satırlara kadar sözünü etmemiş olsak da gözü rahatsız etmeyen,temiz grafikleri ve animasyonlarıyla aylardır Sudden Strike, Sacrifice ve RA2 oynamak zorunda kalan RTS oyuncularını mutlu etmeye yetecek de artacak gibi görünüyor. Hem belki de şu basmakalıp RTS üretiminin önünü yıkar da arkadan gelen yeni fikir sahiplerine cesaret verir. Ne dersiniz hoş olmaz mı? ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batu@level.com.tr

EmpireEarth

500,000 yıllık tarihi yeniden yazmak acaba söylenildiği kadar başarılı olabilecek mi?

Bundan üç yıl önce piyasaya tüm zamanların en çok satanlarının arasına girmeyi başarabilen bir imparatorluk kurma oyunu sürüldü. Gerçek zamanlı strateji türünde efsane sayılabilecek oyunlardan biri olan Age of Empires tarihin evrelerini en başından itibaren yaşatarak küçük koloninizi bir imparatorluk yapmanıza olanak veriyordu. Bu oyunun baş dizayncısı bir sene sonra bu topluğu bıraktı ve kendi takımıyla beraber Stainless Steel Studios'u kurdu. Bu iki sene boş geçmedi ve sonunda firma bomba projenin ilk bilgilerini oyun dünyasına armağan etmeye başladı.

Oyun baştan sona bir imparatorluk üzerinde gelişecek olaylardan ibaret. Gelen bilgiler bu konuda çok ufak ayrıntıların bile değerlendirildiğini gösteriyor. Empire Earth'de zaman 12 dilime ayrılıyor. Paleolitik Çağ ile başlayan devirde önce kendinizi küçük bir koloni olarak buluyorsunuz. Daha sonra tarih öncesi, taş, bakır, bronz çağ geliyor. Bu sırada gelişip yavaş yavaş imparatorluk olma yolunda adımlar atıyorsunuz. Karanlık çağ ve orta çağdan sonra daha yakın tarih kabul ettiğimiz rönesans devri geliyor. Bu çağlar 2200'lü yılların sonlarına kadar gidiyor. Dikkat ettiyseniz genel olarak RTS türü oyunların seçtiği konular birbirine oldukça benziyor. Fakat genelde her RTS oyunu tarihin belli çağlarını alırken Empire Earth bütün çağları içine alıyor. Bu da çok daha fazla ayrıntıyı beraberinde getiriyor.

Bu kadar fazla zaman dilimi yapmak oldukça zor bir iş. Çünkü her zaman dilimine uygun mimari ve ünite tasarlamak gerekiyor. Fakat yapımcılar bundan hiç şikayet etmedikleri gibi oyunda 150'ye yakın ünite ve bir o kadar da upgrade seçeneği olduğunu söylüyor. Zaten Paleolitik dönem ile 2200'lü yıllar arasında yaklaşık 80,000 yıl var. Bu kadar farklı bir dönem için 150 ünite belki de az bile. Her döneme ait özel bir grafik seti var. Dönemler arasında görülen her şey değişiyor. Age of Empires'a göre daha iyi yapılan bir diğer fark çağ atlama sistemi. Çağ atlamak için özel bir şey yapmaya gerek olmuyor. Ünite ve binalarda yapılan upgradeler kendiliğinden çağ atlamanızı sağlıyor. Böylece oyuncunun sadece çağ atlamak için yapabileceği hareketler kısıtlanırken bulunduğu çağı daha verimli kullanması da sağlanmış oluyor.

Biz bu kadar yıl yaşar mıyız ki?

Oyundaki ayrıntılar saymayla bitmeyecek cinsten. Sebebi ise bir çok oyunda bulunan özellikleri toparlamış olması. Örneğin Orta çağdaki fireball atan büyücüler, bronz devrindeki gemi ticaretleri ve savaşları, katapultlarla ve filler üzerinde savaşan askerler, ileri çağdaki hava savaşları, her devrin korsanları, şimdiki zamandaki hastaneler ve kapısına gelip giden ambulanslar bu ayrıntılardan sadece birkaçı. Bu kadar ayrıntı arasında nasıl bir ilişki kurulacağı ise oyunun kendi sistemi tarafından belirleniyor. Farklı çağlarda elde edilen farklı kaynaklarla oyunu devam ettiriyorsunuz. Bu sırada bu sistemi destekleyen bazı unsurları göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Halkın moral ve memnuniyeti burada ön plana çıkıyor. Buna bağlı olarak üretim de etkileniyor. Bunları üst düzeyde tutabilmek için yapmanız gerekenler arasında halkın kullandığı suyun kalitesi bile var. Örneğin uzun süren savaşlar halkı yoruyor ve yoksulluğa itiyor. Riskli bir savaşa girmek ise onları moralmen çökeltiyor.







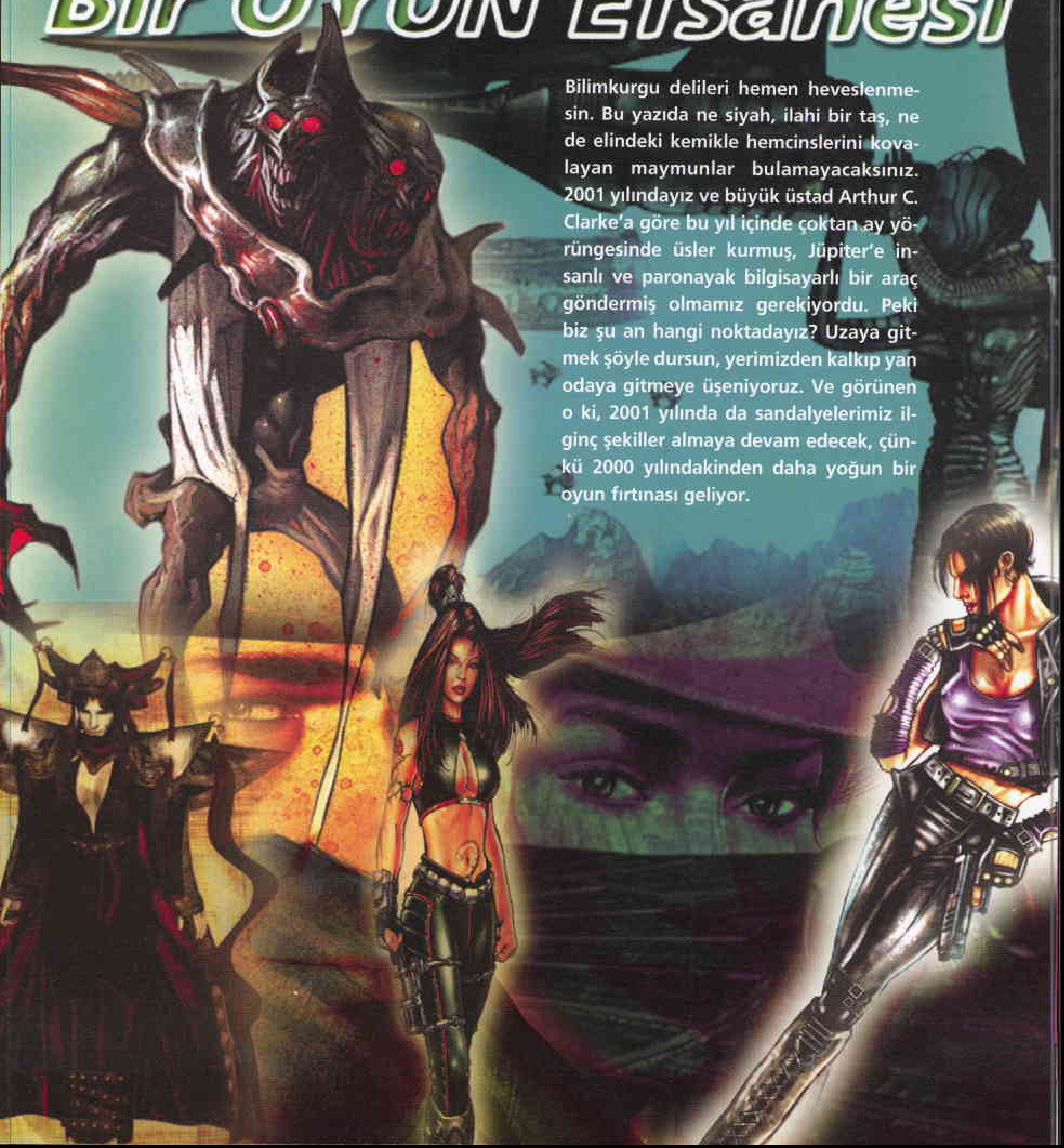


EMPIRE EARTH	07.2001
Yapım • Stainless Steel Studios	
Dağıtım • Sierra	
Bize Göre • Bu kadar ayrıntılı bir RTS oyunundan 3-5 oyun çıkar. Hepsini tek oyunda oynamayı nasıl becereceğiz çok merak ediyorum.	

Bu kadar ayrıntı arasında kaybolmak mı güzel yoksa biraz fazla mı abartmışlar bilemiyorum. Fakat benim şimdilik gördüğüm bu kadar iyi işlenmiş bir oyunun satış rekorları kırabileceği. Eğer söylenenler doğruyla ve bunların arasındaki sistemde hatasız gidebiliyorsa zaten yıllardır düşlediğimiz oyuna kavuşmuşuz demektir. ■ ■ ■

Onur Bayram I onur@level.com.tr

2001: Bir OYUN Efsanesi



Bilimkurgu delileri hemen heveslenmesin. Bu yazıda ne siyah, ilahi bir taş, ne de elindeki kemikle hemcinslerini kovalayan maymunlar bulamayacaksınız. 2001 yılındayız ve büyük üstad Arthur C. Clarke'a göre bu yıl içinde çoktan ay yörüngesinde üsler kurmuş, Jüpiter'e insanlı ve paronayak bilgisayarlı bir araç göndermiş olmamız gerekiyordu. Peki biz şu an hangi noktadayız? Uzaya gitmek şöyle dursun, yerimizden kalkıp yan odaya gitmeye üşeniyoruz. Ve görünen o ki, 2001 yılında da sandalyelerimiz ilginç şekiller almaya devam edecek, çünkü 2000 yılındakinden daha yoğun bir oyun fırtınası geliyor.

İLK BAHAR OYUNLARI

Hidden And Dangerous 2



Hidden & Dangerous'ın devam oyunu da 2. Dünya Savaşı'nda geçiyor ve klasik Alman topraklarının yanısıra Afrika, Burma gibi az işlenmiş çatışma bölgelerinde de operasyonlara çıkıyoruz. Bir komutan olarak, emrinizdeki özel operasyon timini yönetiyorsunuz. Özel bir yönetim ekranından verdiğiniz emirleri yerine getiren timinizden istediğiniz askeri birebir de yönetebiliyorsunuz. Görev sonunda hayatta kalan askerlerinizin yeteneklerinin gelişmesi oyuna RPG tadı katıyor.

Mekanların hasar alabildiği ve gerçek zamanlı bütün efektlerin bulunduğu yeni bir grafik motorunun yanısıra (Insanity 2 motorundan son anda vazgeçilmiş), ilk oyundakinden daha fazla araca binip kullanabileceğiz (büyük ihtimalle uçak bile).

Kimden Geliyor: Take 2 Interactive
Kim Yapıyor: Illusion Softworks
Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs
http://www.hidden-and-dangerous.com

BİR BAKIŞTA *H&D2*

- Yedi büyük senaryo
- 24 Görev
- Bug'sız bir oynanış (diye umuyoruz)

Project Eden



Müthiş bir nüfus artışı problemi yaşanan ve sınıflar arasında müthiş uçurumlar olan bir dünyada, insanlar kilometrelerce yükseklikte gökdelenlerden oluşan "dikey" şehirlerde yaşamak zorundadır. Bu devasa kolonilerin üst katlarında yaşayanlar temiz hava ve güneş gibi "lükslere" sahipken, alt katlardakiler, tepelerindeki kilometrelerce beton yığını yüzünden yaşamakta zorlanmaktadırlar. Project Eden'da, görevleri böyle devasa bir şehirdeki zengin ve yoksul kesim arasındaki adaleti ve güvenliği sağlamak olan dört UPA görevlisini (Urban Protection Authority - Şehir Koruma Otoritesi) yöneteceğiz.

İlk (ve bizce en başarılı versiyon olan) Tomb Raider'ı yapan takımın hazırladığı Project Eden, birinci veya üçüncü kişi görüş açısından oynanabilecek. Takımdaki dört kişiyi de aynı anda yönetmeniz gerekiyor.

Kimden Geliyor: Eidos Interactive
Kim Yapıyor: Access
Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs
http://www.eidosinteractive.co.uk

BİR BAKIŞTA *PE*

- 11 tek kişilik görev
- 1-16 kişilik çok oyuncu desteği
- Geniş, geniiiiiiiş bir oyun alanı







Desperados

El Diablo adlı haydut tarafından haksız yere suçlu duruma düşürülen John Cooper ve beş arkadaşını yönettiğiniz Commandos benzeri Desperados, çok yakında vahşi batı fakiri PC dünyasına geliyor. Nisan sonunda.

Gore

Nükleer savaş sonrası bir dünyada geçen, bol kanlı bir FPS bekliyorsanız, Gore size tam gore(!) demektir. Yeni yetme bir firmadan, 4D Rulers'dan geliyor. Bakalım ne yapabiliyor bu tazeler, göreceğiz. Mayıs sonlarında...

Fallout Tactics

İlk iki Fallout'u ülkemizde bilmeyen kaldı mı? Sanmıyoruz. Peki duydunuz mu? Hiç sanmıyoruz. İçine kapanık Brother of Steel ordusundan altı askeri yönettiğiniz taktik-strateji oyununu merakla bekliyoruz. Bu ay geliyor.

İLK BAHAR OYUNLARI

Black & White



Black & White son yılların en çok beklenen oyunu. Yemyeşil, mutlu insan ve hayvanlarla dolu, cennet gibi bir adadasınız. Ve dahası, bir tanrısınız! Korkunç bir diktatör veya iyilik timsali bir kralı canlandırabilirsiniz. İnsanlarınızın korkuyla veya bağlılıkla size tapmasını sağlamak sizin seçiminizde. Ayrıca, küçüklüğünde şirin olan, ama büyüdükçe iyi veya kötü olması sizin onu nasıl eğittiğinize bağlı olan bir de hayvanınız var. Bu devasa hayvan, sizin insanlarınıza ve kendisine nasıl davrandığınıza göre iyi veya kötü bir dev olarak yetişiyor. İsterseniz bir tokat çakın, o da şiddetin tek çözüm olduğunu zannederek büyür. Tabii 400 metrelik bir devin ayakları altında vıcık vıcık olan düşman köylüleri için, onun iyi veya kötü olması farketmiyor.

Kimden Geliyor: Electronic Arts
Kim Yapıyor: Lionhead Studios
Ne Zaman Oynayacağız: Nisan
http://www.lionhead.co.uk

BİR BAKIŞTA B&W

+ Gerçekten "öğrenen" yaratıklar
+ İyi veya kötü tanrıyı oynayabilme
+ Mouse hareketlerini tanıma teknolojisi

The World Is Not Enough



Project IGI'nın battığı birçok noktada kendini ispatlayacağa benzeyen The World is Not Enough, gizli ajanlık yapma ihtiyacımızı karşılayacak.

TWINE, Caucasus dağlarında başlayıp, Yerebatan Sarnıcı'ndaki denizaltıda noktalanan filmin senaryosunu birebir takip ediyor. Q'nun özel yapım silahları da emrinize amade ki, bunların arasında sessiz ve derinden ilerlemeyi sevenler için dondurucu ve uyutucu silahlar, ileri teknoloji kullanan bir maymuncuk, X-Ray gözlükleri ve telefon dinleme cihazı gibi her casusun çantasında olması gereken zımbırtılar da var. Fazlasıyla detay içeren TWINE, çok güzel gözüken mekanlarda geçiyor.

Bond'u hepiniz seviyor olabilirsiniz, mesela ben hiç sevmem. Ama Undying gibi bir başyapıta imza atanların, Quake 3 motoru ile neler yapabileceğini görmek için sabırsızlanıyoruz.

Kimden Geliyor: Electronic Arts
Kim Yapıyor: Electronic Arts
Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs
http://007.ea.com

BİR BAKIŞTA TWINE

+ Filme sadık kalınarak hazırlanıyor
+ 15 Bond, James Bond görevi var
+ Quake III grafik motoru kullanılmış



Fate of the Dragon

Age of Empires'a benzerliğiyle dikkat çeken Fate of the Dragon: The Three Kingdoms'da 1800 yıl öncesinin Çin'inde üç hanedandan birisini yöneterek, uzak doğunun en güçlü ülkesini hayata geçirmeye çalışacağız. Mayıs başında.



Anachronox

Daikatana faciasından sonra Ion Storm'dan soğumuş olsak da, uzun zamandan beri yapım aşamasında olan Anachronox hakkında çok ümitliyiz. Quake 2 motoru ile hazırlanan A, komik karakterleri olan bir RPG. Mayıs sonu diyoruz.



Star Trek: Away Team

Ayyy. Uyyy. Iyyy. Star Trek görmek istemiyoruz artık. Biktik usandık. Yeter! Desek de ne fayda, Simulayon, RPG, RTS, FPS, peynirli omlet derken şimdi de X-Com tarzı taktik stratejisi geliyor Star Trek'in. Kaptan Kirk, bu çok mantıksız.



Gangsters 2: Vendetta



G2'de ana karakteriniz Joey Bane, babasını öldüren adamlardan intikam almak için tek başına bir mafya örgütü kurmaya soyunan bir denyodur. Bu denyo arkadaşımız intikam falan derken, para ve gücün esiri olup, hayali Amerika eyaleti Temperance'ın en korkulan babası olacak, Allah'ın izni, bizim mouse darbelerimizle.

Tabii tek başına birden fazla şehre korku salmak zor iş. Ama Joey'in şansına 1930'ların Amerika'sında, birilerini kilisede kurşunlamak veya berberlere bomba koymak isteyen birçok gönüllü psikopat vardır. Tony "one shot" Falco, "Inky" Muller gibi abidik isimlere sahip olan bu kişileri kiralayıp kendiniz için çalıştırmaya başladıktan kısa bir süre sonra, kazandıkları tecrübe puanlarıyla, "ailenizin" önemli birer parçası olacaklardır.

Kimden Geliyor: Eidos Interactive
Kim Yapıyor: Hothouse Creations
Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs
http://www.gangsters2.com

BİR BAKIŞTA G2:V

+ Artık gerçek zamanda oynanacak
+ 15 şehirde geçen 20 bölüm
+ Gece ve gündüz arasında geçiş

Commandos 2



İkinci Dünya Savaşı'nı nasıl bilirdiniz diye sorsam, çoğunuz "Ya baba, işte altı komando vardı, Almanya'ya bir girdiler, SS'lerin önlerindeki yeşil konilere dikkat ederek ilerlediler ve koca ülkeyi içten çökerttiler" diye cevap verirsiniz herhalde. İnanılmaz derecede zor ve zevkli olan Commandos, bir görev paketinden sonra, bir de devam oyununa gebe.

C2'nin esas yeniliği grafiklerinde. İnanılmaz detaylı mekanlara ek olarak, bir binanın içine girdiğinizde, grafik motoru 3 boyutlu oluyor! İstediğiniz gibi ayarlayabildiğiniz kamera açısı, stratejinizi belirlemekte en büyük yardımcınız olacak.

Saatler boyunca alçak sürünmeye hazırlanın. Commandos'un ikincisini, askerdeki bölük komutanım da deliler gibi bekliyor. Kimbilir, oyun gelince belki de onun ağzından yazacağımız bir inceleme ile, askeri oyunlara bir profesyonelin gözünden ilk defa bakan bilgisayar dergisi olabiliriz (saygılar Alper yüzbaşım :).

Kimden Geliyor: Eidos Interactive
Kim Yapıyor: Pyro Studios
Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs
http://www.eidosinteractive.co.uk

BİR BAKIŞTA C2

+ 12 görev
+ Üç yeni karakter
+ Dört farklı kamera açısı



Myst 3: Exile

Aslında çok başarılı bir resim gösterme programı olarak tasarlanan Myst'in oyuncular tarafından adventure zannedilmesi üzerine, ikincisi, şimdi de üçüncüsü geliyor. Biz baktık, çok güzel resimler koymuşlar bu sefer de. Hepsi de 360 derece dönebiliyor üstelik.



Evil Dead

Klasik bir korku filminin yıllar ve yıllar sonra ilk defa oyununun yapılıyor olması hoş. Ama bize birazcık olsun Resident Evil'ın pastasından kırıntı almak isteniyor gibi geliyor. Bu oyun hakkında şüphelerimiz var. Dikkatli olmak lazım.



Microsoft Train Simulator

Sağolsun Microsoft'un son zamanlarda yaptığı hiçbir oyun fos çıkmadı. Ve özellikle Simulator serisi kalitesinden asla ödün vermeden zincire yeni halkalar katarak devam ediyor. Bu tren simulasyonu da, gerçekçilik konusunda rakipsiz olacak. İnanın bize, bizden iyi kimse bilemez. Möööl

YAZ OYUNLARI

Mech Commander 2



BattleTech evreni 20 yıldan uzun bir geçmişe sahip. MC2'de, güç savaşı içindeki üç klan evinin arasında kalmış bağımsız bir mech kumandanını yöneteceğiz. İlk oyundan en büyük farkı 3D haritalara sahip olması. Hepsi üç boyutlu olan ezip geçebileceğiniz ağaçlar, üzerinden atlanacak tepeler ve yıkılacak binalar sizi bekliyor. Mech Warrior 2, bir RTS için fazlasıyla aksiyon içerecek.

Hem Mech'ler, hem de pilotlar savaş sonrasında upgrade edilebilecek. Ayrıca, savaş sırasında destek birlikleri çağırabiliyor, düşman Mech'lerinin enkazlarından işe yarayan durumdaki parçaları alabiliyorsunuz. Eğer oynanabilirlik ilk oyuna göre daha iyi olursa, MechCommander serinin hakettiği yere ulaşmasını sağlayabilir.

Kimden Geliyor: Microsoft
Kim Yapıyor: Microsoft
Ne Zaman Oynayacağız: Temmuz
http://www.microsoft.com/games/mechcommander2

BİR BAKIŞTA *MC2*

- BattleTech evrenindeki ilk 3D RTS
- Dev Mech'lere komutanlık etme şansı
- Görev editörü de içinde olacak

Red Faction



Akademiden mezun olduktan, uzak bir gezegendeki maden kolonisinde çalışmaya giden kahramanımız Parker, gelişen olaylar sonunda kendisini Red Faction adlı asi grubunun içinde bulur. Koloninin insafsız yöneticilerine karşı ayaklanan bu grubun... ne olduğu veya ne amaçladığı şu anda beni hiç mi hiç ilgilendirmiyor. Beni ilgilendiren, bu oyunda gördüğünüz her şeyin bir şekilde yıkılabilir, kırılabilir veya yakılabilir olduğu. Karşıdaki kulede sniper mı var? Atın kulenin dibine bir roket, sniperla birlikte kule de yerle bir olsun. Maden eritme tesisinde köşeye mi sıkıştırıldılar? Sorun değil, erimiş maden kazanlarına sıkın üç beş kurşun, deliklerden akan akkor halindeki maden gerisini halleder. Geo-Mod adlı yeni bir teknoloji kullanılan RF'yi oynadıktan sonra, oyunlara bakış açınız değişecek, inanın bana.

Red Faction'ın doğum günü yaklaştıkça neden neşelenmeniz gerektiğini yakında anlayacaksınız.

Kimden Geliyor: THQ
Kim Yapıyor: Volition
Ne Zaman Oynayacağız: Temmuz
http://www.redfaction.com

Bir Bakışta *RF*

- Gerçekten hasar alan haritalar
- Kullanabileceğiniz 14 silah, 6 araç
- Duvarları yıkabildiğinizi söylemiş miydim?



Warrior Kings

Braveheart ve Shogun karışımı bir real time strateji oyunu olan Warrior Kings, savaş alanında aynı anda en çok birimin görüleceği oyun olduğunu iddia ediyor. Ben şahsen savaş alanındaki askerlerimi tek tek saymam, ne kadar akıllıca davrandıklarına bakarım.



Dragon's Lair 3D

1980'lerin oyunu 2001 grafikleri ile yeniden hayata dönerse, ne kadar ilgi çeker acaba? Karar vermek için çok erken, ama nostalji iyidir ve bir Amiga/Arcade klasiği olan Dragon's Lair 3D'yi yeniden oynamak hiç de fena olmayacak.



Echelon

Mech ve uzay simulasyonları açısından 2001 oldukça yoğun geçecek gibi. Echelon da hem uzayda, hem de gezegen yüzeyinde savaşmanıza izin veren bir simulasyon olarak, bu rekabetten payını alacak.









Starsiege Tribes 2



Başarı için takım çalışmasının mutlak gerekli olduğu ST2, aynı anda elli kişinin karşı takımlarda farklı görevler üstlendiği fütüristik bir multiplayer shooter. Her takımın üssünde savaş sırasında silah değiştirmek, enerji depolamak için kullanılan istasyonlar, sabit top ve lazer bataryaları olan Tribes 2, Counter Strike bağımlısı herkesin kolayca adapte olabileceği bir oyun.

Bölümler dehşet büyüklükte- en ufağı CS'nin en büyük bölümlerinin dört katı neredeyse. Durum böyle olunca, takımca doluşup "Baskıııın!!!" diye rakip üsse basmaya gidebileceğiniz binek aletleri de mevcut oyunda. Seçebileceğiniz asker tipleri sadece "tip" olarak değil, güç, çeviklik ve kullanılabilen silahlar açısından da farklılık gösteriyor. Ve tıpkı takım oyununun önemi, CS'den çok daha fazla.

Kimden Geliyor: Havas Interactive
Kim Yapıyor: Dynamix
Ne Zaman Oynayacağız: Temmuz
http://www.tribes2.com

BİR BAKIŞTA *ST2*

- Aynı anda 50'den fazla oyuncu
- 11 silah
- Kullanılabilen 11 silah

Operation Flashpoint



Bu Çek Cumhuriyeti de çok oluyor artık! Hidden & Dangerous'dan sonra bir başka Çek firmasından, süper detaylı yeni bir askeri simulasyon ile geliyor arkadaşlar. Modern savaş taktiklerini uygulayabileceğiniz bir oyun Operation Flashpoint.

1985 yılında geçen OF'da NATO'ya bağlı bir özel tim gücünün bir parçası olarak, Gorbaçov'a karşı savaşan bir grup asinin başını ezmeye gönderiliyorsunuz. Tabii işler çok geçmeden sarpa sarıyor ve neredeyse savaş çıkacak hale geliyor.

Oynanış H&D'dan biraz değişik. Zamanın donmuş olduğu RTS tarzı bir ekrandan 12 askerinize gerekli emirleri veriyorsunuz. Ve zamanı başlattığınızda askerlerinizin yönetimini bilgisayar devralıyor. Bu arada, istediğiniz bir askerinizi siz yöneterek etrafta gördüğünüz her türlü araca binebiliyorsunuz. Bu araçların arasında jipler, tanklar, helikopterler ve her model Skoda var (Rusya'da geçen bir oyundan ne bekliyordunuz ki).

Kim Yapıyor: Codemasters
Kimden Geliyor: Bohemia Interactive Studios
Ne Zaman Oynayacağız: Haziran
http://www.bistudio.com

BİR BAKIŞTA *OF*

- 30 asker tipi
- 32 araç
- FP veya arkadan görünüşle oynanabilme







Throne Of Darkness

İlk Diablo'nun yapımcılarının dört yılı aşkın süredir üzerinde çalıştığı Throne of Darkness, yedi samurayın (gerçi bir tanesi ninja ama, üç beş harf için kırmayalım şimdi) ülkelerini Dark Warrior adlı kötü büyücü/yaratıktan kurtarma serüvenlerini işliyor.

Disciples 2: Dark Prophecy

HOMAM serisine benzerliği ile dikkat çeken, ama getirdiği birçok yenilikle de bizi uzun süre kendine esir eden ilk Diciples'in üzerinde, daha gelişmiş bir grafik motoru ile yapılan Dark Prophecy, kesinlikle beklemeye değen bir oyun.

Serious Sam

Tıpkı Doom'da olduğu gibi, Serious Sam'de de elinizde bir shotgun, yüzelli düşmana karşı patır patır dalacaksınız. Yok grafik detayı, texture mapping, yok süper yapay zeka, bu oyunda bunlardan pek yok. Serious Sam, sadece eğlenmek isteyenler için.

SONBAHAR OYUNLARI

Alone In The Dark: The New Nightmare



Yeni AITD'daki bütün mekanlar tek tek elle çiziliyor. Ve dokuz yıl yaşlanan kahramanımız Edward, artık gerçek zamanlı gölgeler, ışık oyunları gibi günümüzün teknolojik nimetlerinden faydalanıyor. Özellikle ışığın oynanıştaki etkisi çok büyük, birçok bilmece ve aksiyon sahnelerinde, elimizdeki feneri karanlık bir köşeye tutup ipuçları bulmaya veya yaratıkları korkutup kaçırmak gerekecek (daha önce hiçbir survival-horror oyununda kullanılmayan bir taktik). Ve Edward'ın yeni kabusunda, ona Aline Cedrac isminde taş gibi bir arkeolog hatun eşlik ediyor. Aline'i oyunun belli bölümlerinde kontrol edebileceğiz.

Blairwitch'i saymazsak, survival-horror türünde pek gelişme olmayan PC cephesinde, eski dost AITD korku ihtiyacımızı giderecek gibi görünüyor.

Kimden Geliyor: Infogrames
Kim Yapıyor: Darkworks
Ne Zaman Oynayacağız: Eylül
http://www.aloneinthedark.com

BİR BAKIŞTA *AITD: TNN*

- 1200'den fazla el çizimi arkaplan
- 12 silah
- 15 korkunç yaratık

Stronghold



Stronghold neden burada? Yani neden 2001 sonbaharının en beklenesi oyunları arasında yer alıyor? Kendi kalenizi sıfırdan inşa edip, daha sonra da düşmanların kuşatmalarına karşı korumanıza izin verdiği için mi? Yoksa Fransız güruhuna karşı savaşma imkanı verdiği için mi? Hangisi olursa olsun, Firefly'ın yeni stratejisi Stronghold, detaylı ekonomi, aksiyon dolu savaş sahneleri ve inşaat mühendisliği taslamanıza izin veren kale inşası seçenekleri ile her türden strateji severe kendisini sevdirebilecek bir oyun gibi gözüküyor.

1066 yılında Normandiyalıların istilası ile başlayan oyunda, dört düşman millete karşı giderek zorlaşan askeri görevlerde kafa tutmaya çalışıyorsunuz. Özellikle Fransızların kuşatmasına dayanmak zor olacak, çünkü sizi düşürmek için ormanları kesip ağır araçlarına yol yapmak, sizin silahlarınızın erişemediği mesafelerden top atışı yapmak gibi gayet centilmen ve erkekçe savaş taktikleri uygulayacaklar. Bravo onlara...

Kimden Geliyor: Take 2 Interactive
Kim Yapıyor: Firefly Studios
Ne Zaman Oynayacağız: Ekim
http://www.take2games.co.uk

BİR BAKIŞTA *S*

- 10 birim
- Dört düşman ırkı
- Detaylı kale inşa imkanı



Need For Speed: Motor City

Birçok araba yarışının aksine NFS serisi her yeni oyunla birlikte bir adım daha ileriye gidiyor. Bir sonraki adım da; sadece net üzerinden oynanan, 70'li yılların gençlik filmlerini andıran atmosferiyle Motor City olacak.



Loose Cannon

Digital Anvil ile Microsoft'un yolları ayrıldı gerçi, ama çok uzun zamandır ha çık ha çıkacak diye beklediğimiz polisiye-araba kovalama oyunu Loose Cannon bundan etkilenmedi. Sonbaharın sonunda geliyor.



Warzone Online

Warzone 2100'ın devam oyunu olan Warzone Online, binlerce kişi tarafından aynı anda oynanan bir real-time strateji ve 3D aksiyon oyunu olacak. Gelişi meçhul bir tarihe tekabül ediyor.

Dungeon Siege

Diablo II yüzünden hayatınızın kaydığını düşünüyorsanız, Dungeon Siege geldiğinde tepetaklak olacaksınız demektir. Sizi Dungeon Siege'in dünyasına salıverecekler, daha sonra ne yapacağınız tamamen size kalmış. Oyunun ana fikri süreklilik ve serbestlik üzerine kurulmuş. Kullanılan grafik motoru sayesinde bir mağaradan geniş bir ovaya çıktığınızda ara yükleme olmayacak. Böylece oyunu hiç duraksamadan başından sonuna kadar oynayabileceksiniz. Çoğu FRP'de olduğu gibi hazır bir grup adamı geliştirmek için uğraşmak zorunda değilsiniz.

10 kişinin aynı anda oynayabileceği Dungeon Keeper'a, teknoloji harikası grafikleri, kendi senaryolarınızı yapabileceğiniz bölüm editörü de eklenince, bu sonbahardan itibaren FRP severlerin kendilerine ayıracak çok daha az zamanı olacak.

Kimden Geliyor: Microsoft
Kim Yapıyor: Gas Powered Games
Ne Zaman Oynayacağız: Kasım
http://www.dungeonsiege.com

BİR BAKIŞTA *DS*

- Bölüm editörüyle birlikte geliyor
- 10 kişilik multiplay desteği var
- Hiç yükleme olmadan, kesintisiz oynanıyor

Command & Conquer: Renegade

Bu sonbaharda Command & Conquer evrenine, çok daha yakından bakacağız. İlk C&C'nin tartışmasız en sevilen birimi olan komandoyu NOD güçlerine karşı yönettiğiniz Renegade'de, hem bol bol aksiyon hem de klasik C&C strateji öğelerinden bazıları bulunacak. Aksiyon açısından hiçbir sıkıntınız olmasın, birinci veya üçüncü kişi gözünden görebildiğiniz savaş alanında her türlü silah ve aracı kullanabiliyorsunuz. Belli bir bölgedeki bütün SAM'leri yok edebilirseniz hava saldırısı isteyebileceksiniz, düşmanın Hand of NOD'unu indirebilirseniz o bölüm boyunca karşınıza daha az NOD askeri çıkacak.

Kullanabileceğiniz araçların arasında Tiberium Harvester, APC, NOD Attack Bike gibi bilindik araçlar olacak.

Türlerin karıştırıldığı oyunlar için iki seçenek vardır: ya yeni bir tür yaratır, çığır açarlar, ya da burun üstü çakılıp unutulurlar. Renegade'in başına bunlardan hangisi gelecek, Ekim 2001'de göreceğiz.

Kimden Geliyor: Electronic Arts
Kim Yapıyor: Westwood Studios
Ne Zaman Oynayacağız: Ekim
http://www.westwood.com

BİR BAKIŞTA *C&C:R*

- C&C evreninde geçen 12 bölüm
- İlk oyundan, kullanılabilen 8 araç
- Komandoya özgü silahlar



Simsville

Bir gün, bir mahalle köşesinde Sim City ile Sims çarpışmışlar. Sim'in elindeki paketler yere düşmüş, Sim City paketleri toplarken gözgöze gelmişler. Aşık olmuşlar, flört etmişler, evlenmişler, şimdi de çocuk bekliyorlar. Adını da Simsville koyacaklarmış.



Anno 1503

Oldukça beğenilen, ama birçokları tarafından da gözardı edilen Anno 1602'nin devam oyunu olan Anno 1503, orta çağdaki köy ve krallık hayatının nasıl bir şey olduğunu bir kez daha gösterecek bize.



War Commander

Commandos tarzı bir oyun daha geliyor. Sudden Strike'ı yapanlar tarafından hazırlanan War Commander'da 30 bölüm boyunca 50 müttefik askerini bir görevden diğerine alçak sürünmeyle göndereceğiz.

KIŞ OYUNLARI

Team Fortress 2: Brotherhood Of Arms



"Takımda "ben" yoktur"- sağlam bir CS oyuncusunun sözü. Bu sözü hayat felsefesi olarak bellerseniz, Team Fortress 2'ye hazırsınız demektir. En önemli özelliği, CS'nin aksine, oyundaki her asker tipinin kesin ve net bir görevinin, yapabilip yapamayacaklarının olması. Bir komando, sniper tüfeği alıp soteye yatamaz. Bir sıhhiyeci (medic) yere düşmüş bir ağır makinalıyı alıp kullanamaz. Bir casus, bir mühendis gibi (engineer) mekanik tuzaklar ve cephane yapamaz. Böyle böyle toplam 12 asker tipi var oyunda ve hangisini seçtiğinize bağlı olarak takım içi ve bireysel stratejilerinizi kökünde değiştirmeniz gerekiyor.

Eğer Valve sözünü tutarsa, süper gerçekçi bir sesli iletişim sistemi olacak oyunda. Askerlerin dudaklarının, onu oynayan oyuncunun söylediklerine göre hareket edecek.

Kimden Geliyor: Sierra Interactive
Kim Yapıyor: Valve
Ne Zaman Oynayacağız: Ocak 2002
http://www.sierrastudios.com/games/teamfortress

BİR BAKIŞTA *TF2:BOA*

+ 12 farklı görev üstlenen asker tipi
+ Gerçek zamanlı sesli iletişim
+ CS'yi geçebilecek belki de tek tim oyunu

Republic: The Revolution



Gerçekte varolmayan Doğu Bloğu ülkesi Novistrana'da, size inanan sadece tek bir çalışanınız ve berbat bir ofiste başlayarak, politikaya atılacaksınız. Amaç ise, politikada başarıya ulaşmak ve başkan seçilmek. Bunu başarmak için güçlü organizasyonları yanınıza çekmeli, propaganda yapmalı, hile, şike ve bilimum pisliği de işin içine katarak merdivendeki basamakları hızla çıkmalısınız.

Republic'de hepsinin kendine göre bir gündelik yaşamı olan, hedefleri, sevdiği ve sevmediği şeyler olan 1.000.000 insana ulaşmak ve kendinizi sevdirmek zorundasınız. Böylesine detaylı bir oyunun grafik olarak ezik olmasını bekliyorsanız, o konuda da söyleyecek bir şeyim var: Republic'de kullanılan Totality grafik motoru sayesinde ekranda aynı anda 300.000 poligon görebileceğiz. Mükemmel grafikli herhangi bir oyunda bu sayının 50.000'i aşmadığını söylesem, sanırım grafikler konusunda kafanızda bir resim oluşacaktır.

Kimden Geliyor: Eidos Interactive
Kim Yapıyor: Elixir Studios
Ne Zaman Oynayacağız: Aralık
http://www.elixir-studios.co.uk

BİR BAKIŞTA *R:TR*

+ Gerçekten yaşayan bir milyon insan!
+ Birbirine rakip 16 politik güç
+ Çiçeklere kadar zoom yapabilen grafik motoru



The Elder Scrolls 3: Morrowind

Tüm zamanların en geniş ve detaylı fantezi dünyalarından olan Elder Scrolls, Morrowind ile devam ediyor. İnanılmaz bir detay seviyesine sahip olacak. Umuyoruz, ilk iki oyundaki çıldırtıcı bug'lar bu oyunda da devam etmez. Amanın grafiklere bakın!!!



Titanium Angels

Alternatif bir dünyada geçen Titanium Angels'da, hayatta kalma mücadelesi veren dört ırkın hikayesi anlatılıyor. İki karakter arasında geçiş yaparak oynayabildiğiniz Titanium Angels, bu yılın sonuna yetişiyor.



Yager

Son zamanlarda atağa kalkan Alman-ya'dan gelen Yager, bilim kurgu bir hikayeye sahip olan simulasyon. Bir simulasyon için aşırı detaya sahip olması dikkatimizi çekmedi değil hani.



Unreal 2



Unreal. Pek az oyun bu ismin yarattığı heyecanı uyandırır oyuncuların içinde. Ve Unreal 2. Eğer bilgisayarınıza sürekli tıktığınız onca cicili bicili kartın hala bir işe yaramadığını düşünüyorsanız, Unreal 2 motoru sizi utandıracak. Bu grafik motoru, karakterler animasyonlarının sanki motion capture ile alınmışçasına gerçekçi görünmesini sağlarken, aynı zamanda kapalı ve açık mekanlar arasında hiç duraksama olmadan gezebilmenizi sağlayacak. Karakterlerin yüz animasyonlarına kadar herşey dehşetli bir gerçekçilikle oyuna aktarılıyor. Tabii Unreal gibi bir aksiyon oyununda düşmanın yüzündeki ifadeyi görmeye fırsatınızın kalmayacağını düşünebilirsiniz. Ama son nefesini vermek üzere olan bir Skaarj'ın gözlerindeki dehşeti bile ifade edebilen bir grafik motorunda oyun oynamak hiç de fena olmayacak.

Kimden Geliyor: Infogrames
Kim Yapıyor: Epic Megagames
Ne Zaman Oynayacağız: 2001 sonunda
http://www.epicgames.com

BİR BAKIŞTA *U2*

- Tamamen yeni bir grafik motoru
- Hikaye, Unreal'ın kaldığı yerden devam ediyor
- Yeni silahlar ve karakterler

Warcraft III



Geçen ay yazdığım kapak konusunda söylediğim gibi, Blizzard verdiği sözleri tutabilmek için bu sefer çok ter dökecek gibi görünüyor. Real Time Strateji ile Role Playing'i birleştirmeye çalışırken, işin tahmin ettiklerinden çok daha zor olduğunu farkettiler ve çaktırmadan Warcraft 3'ü 3D bir RTS'ye çevirmeye kalkıştılar. Ama fanlarından öyle bir tepki aldılar ki, şimdi söz verdikleri gibi Warcraft 3'ü yeni bir tür yaratacak şekilde hazırlamak zorundalar. Warcraft serisinin üçüncü oyununda üs kurup asker basmaktan çok, kısıtlı sayıdaki askerlerinizi nasıl kullanacağınızı düşünmeniz gerekecek. Yönetebileceğiniz dört farklı ırk, her ırkın 15-20 ünitesi, ve ünitenin de onlarca büyü ve yeteneğe sahip olacağını düşünürseniz, onlarca askerden oluşan bir orduya hakim olmak zaten çok zor olacaktı. Tabii yine üs kurup kaynak toplayacaksınız, ama kafanızın %70'i savaşlarınızı planlayıp askerlerinizden bir tekini bile kaybetmemek üzerine çalışacak.

Kim Yapıyor: Blizzard Entertainment
Kimden Geliyor: Blizzard Entertainment
Ne Zaman Oynayacağız: 2002 başı
http://www.blizzard.com/war3/

BİR BAKIŞTA *WIII*

- Birbirinden farklı dört ırk
- Yüzlerce büyü ve yetenek
- Geliştirilebilir karakterler







Europa

Bir maden firmasının gereğinden fazla derine inmesi, bir yabancı bir organizmanın bulunmasına yol açar. Bu yaşam formunun ardındaki gerçeği araştırmak da yine bize düşer. Üç karakterden birini seçip, korkunç gerçekle yüzleşmeye hazırlanmalı.

Shadows Of Reality

İlk başta sadece MMORPG (devasa multiplayer RPG) Shadows of Reality, yapımcı firma Nevolution'un yayıncı bulma telaşında, tek kişilik desteğe de kavuşacak gibi görünüyor. Adı duyulmamış, ama takip edilmesi gereken bir oyun.

Conflict: Desert Storm

SCi'nin Pivotal Games'i satın alması sonucunda, Körfez Savaşı ile ilgili oyun haklarını da eline geçirmiş oldu. Körfez Savaşını konu alan Desert Storm, Rogue Spear ile Counter Strike karışımı bir oyun olacak. Gözümüzü üzerinden ayırmasak iyi olacak.

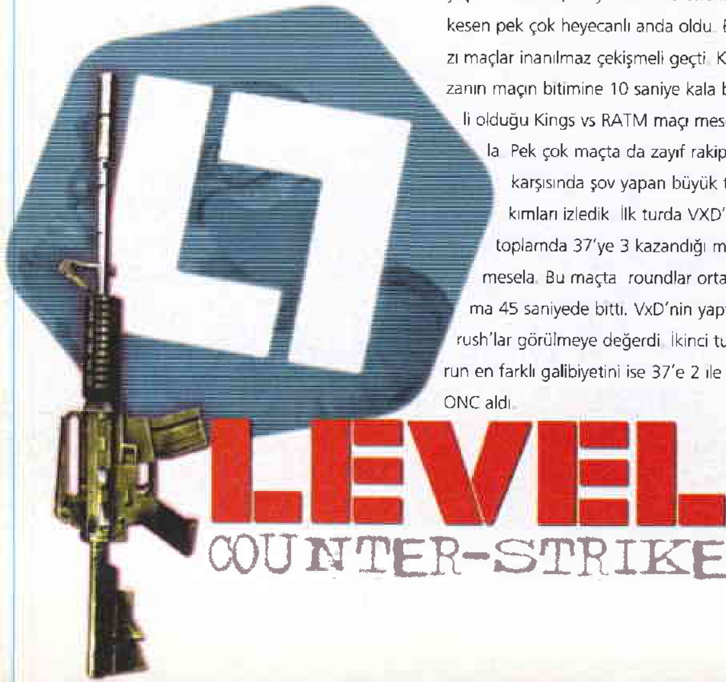
counterstrike Turnuvasından Seçmeler

Bu ay dergiyi elinize aldığınızda büyük ihtimalle (yanı bizim matbaaya birileri Haste büyüsü çakmazsa) Nisan ayının ilk haftası bitmiş olacak. Evet, itiraf ediyoruz. Bu ay gecikmemizin sebebi Counter Strike (sanki farklı bir şey söylüyormuş gibi yaptım size). Oynadığımızdan değil, daha çok seyrettiğimiz oyunlar yüzünden. Evet, aylardır bas bas bağırdığımız şu meşhur Counter Strike turnuvasını düzenlemeyi başardık. İrili ufaklı, hesapta olan olmayan birçok problem çıktı tabii, hem turnuva öncesinde, hem de sırasında. Ama hepsinin üstesinden geldik. Ve herşeyden önemlisi, turnuvaya katılan insanlarla birlikte müthiş eğlendik. Counter Strike'ı hayatının önemli parçası haline getirmiş bir sürü dost edindik.

Aslında bu turnuvaya başlarken planımız daha büyük bir turnuvaydı. Son-baharda yapacağımız daha büyük bir turnuva için deneme gözüyle bakıyorduk. Ancak öylesine büyük bir ilgi oldu ki işler kendi kendine büyümeye başladı. Turnuvaya 64 takım kabul etmemize rağmen 200'ün üzerinde takım başvurdu. Üstelik bu takımlar içinde Türkiye'nin en iddialı klanlarının bir çoğu vardı. Aslında planımız turnuvanın 25 Mart'da tamamlanmasıydı. Böylece size bu sayımızda turnuva birincisini duyurabilecektik. Ancak Bilişim Vadisi'nden kaynaklanan bazı sorunlar yüzünden turnuva finallerini 7-8 Nisan hafta sonuna almak zorunda kaldık. Artık Turnuvayı kimin kazandığını web sitemizden öğreneceksiniz.

Eğlendik

Şimdi gelelim turnuvanın eğlenceli yanına. Maçlar sırasında pek çok hoş olay yaşandı elbette, izleyenlerin nefeslerini kesen pek çok heyecanlı anda oldu. Bazı maçlar inanılmaz çekişmeli geçti. Kazanın maçın bitimine 10 saniye kala belli olduğu Kings vs RATM maçı mesela. Pek çok maçta da zayıf rakipleri karşısında şov yapan büyük takımları izledik. İlk turda VXD'nin toplamda 37'ye 3 kazandığı maç mesela. Bu maçta roundlar ortalama 45 saniyede bitti. VxD'nin yaptığı rush'lar görülmeye değerdi. İkinci turun en farklı galibiyetini ise 37'e 2 ile ONC aldı.



İlk iki turdaki pek çok maç açık farkla sonuçlandı. Ancak artık geldiğimiz final turlarındaki 16 takımın 16'sıda çok iyi. Bu yüzden maçlar çok daha heyecanlı ve çekişmeli geçecek. Bu yüzden halen vaktiniz varsa mutlaka maçaları izlemeye gelin. Detaylı bilgiler zaten web sitemizde var.

Turnuvamıza katılan oldukça ilginç takımlar vardı. Bunların en ilginci kesinlikle 7.4 takımıydı. Adapazarı'ndan turnuvamıza katılan 7.4 takımı 40 yaşının üzerinde ki iki oyuncusu ve 30 yaş ortalaması ile büyük saygı topladı ve Counter-Strike'ın yaşı olmadığını herkese gösterdi. Diğer bir ilginç takım Vitamın ders destek programları ve Piri the Explorer oyunun yaratıcısı olan Sebit'in çalışanlarından oluşan SBT takımıydı. Ankaradan turnuvamız için kalkıp gelen SBT ekibi ile Counter-Strike Eğitim CD'leri için ayak üstü bir anlaşma bile yaptık. Renkli takımlarımızdan biri de Interneyşınıl Terörist Bizınız yani kısa ismiyle ITB idi. Bizim gibi Vogel gurubuna bağlı olan IT Business dergisinin editörlerinden oluşan takım Bilişim Sektörünün profesyonellerinin de Counter-Strike'a ne kadar düşkün olduğunu gösterdi. Ne yazık ki bilişim profesyönellerinin Counter-Strike konusunda ne kadar başarılı olduğunu gösterme konusunda bir parça zayıf kaldılar.

64 takımdan 48'i elendi ve 16 takım yollarına devam ediyorlar. Elenen takımlar içinde de elbette gerçekten iyi olanlar vardı. Meslea ilk turda DT'ye elenen A.S Roma gerçekten çok iyiydi.



Ayrıca Fd'ye elenen HTP ve Kings'e yenilen RATM çeyrek finale kadar çıkabilecek kalitede takımlardı. Ayrıca ilk turda elenen MAFIA'da LAN'a alışık olsa ve daha fazla antreman yapmış finale kadar gelebilirdi. Zaten bu turnuva Internet'ten oynamak ile LAN'dan oynamak arasında ne kadar büyük bir fark olduğunu gösterdi izleyicilere. Daha yüksek NET hızında, frag kaygısı gütmeden takım olarak oynamak bambaşka bir deneyim ve zevk. Internet'te bir türlü başarı sağlayamayan pek çok oyuncunun bir araya gelip sıkı bir taktik ile nasıl başarılı olduklarını gördük.

Şimdi isterseniz ilk 16 takıma bir göz atalım. 3. turun ilk takımı Adeks Beşiktaş'ta ki Adeks kafenın müdavimleri. İlk iki turda takım oyunu ve taktikten çok kişisel beceriye dayalı oyunlar oynadılar. Ancak 3. turda daha fazla takım oyunu çalışacaklarına şüphe yok. dL Internet'de sıkça görülen bir klan. Özellikle forumlara katılan geve-



LawMan turnuvada ne denli iddialı olduklarını Jashua, Riff ve Tuğbek'e anlatırken!

ze bir iki üyelerinden dolayı tanımıştım onları ilk olarak. Turnuvada başta adı pek anılmasa da ilk iki turda çok başarılı oyunlar çıkardılar ve iki maçta kazandıkları 41 ele karşılık sadece 3 el kaybettiler. İlk turun en farklı sonucunu aldıktan sonra ikinci turu hükmen geçen VxD turnuvanın iddialı takımlarından. Oldukça genç olan takım seçme bir kadroya sahip. Geçen ay VxD klanını dağıttıklarını açıklayan takımı muhtemelen Level turnuvası sayesinde son kez izliyoruz.

Yorulduk

JV klanının İstanbul ayağını oluşturan JV=ist en başından beri en favori takımlardan biri. İlk iki maçlarını toplamda 39 el kazanarak açık farkla aldılar. JV'den Wretched ise turnuva organizasyonuna en çok yardımda bulunan katılımcı olarak turnuva sonunda bizden özel bir ödül alacak.

İlk turu rahatça geçtikten sonra ikinci turu averajla kazanan ANAC 13 yaş ortalamasıyla turnuvanın en genç takımı. Yine Sanane server ve forumlarından tanınan GooD iki maçta 44 round kazanarak ne kadar iyi olduklarını ispatladılar. Turnuvanın sürpriz yapabilecek takımlarından biri.

RATM'yi son anda yenen Kings'de iddialı takımlardan. Fazla hoş sohbet olan oyuncuları yüzünden hakemlerimizin vebal altında kalmasına yol açan :) Kings'in turnuvanın en renkli takımlarından biri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Dj_Jashua ve Shamaro gibi çok iyi oyunculara sahip olan OMG'de turnuvanın favorilerinden. OMG ilk turlarda kasten taktik yapmayarak rakiplerine tiyo vermemeyi seçti. Bu işi en ciddiye alan takımlardan biri oldukları ortada. Zaten kaptan Dj_Jashua'nın turnuva boyunca bütün rakiplerini teknik direktör edasıyla izlemesi bunu ortaya koyuyor.

Turnuvanın iddialı diğer bir takımı ONC. Özellikle takım kaptanı Catlı ve küçük yaşına rağmen rakiplerinin korkulu rüyası olan Cudi ONC'nin en büyük silahları. İlk iki maçta rakiplerini ezip geçen ONC iki maçta 55 round kazanarak en skorer takım oldu. Maçlar sırasında ONC'lerin adam öldürmek için birbirleriyle girdikleri mücadele ve Catlı'nın takım arkadaşlarına attığı flashbang'ler ONC'nin kendine ne denli güvendiğini gösterdi.

Turnuvanın diğer bir favori takımı Kill ve C4 takımlarının karması olan Kill'C4. Kill'in ölümcül AWP makinaları Lavagen ve LawMan ile C4'ün assault takımı birleşince ortaya çok iyi bir takım çıkıyor. Çok disiplinli ve takım oyununu çok iyi yapan takımın oyuncularından TR-50 kesinlikle turnuvanın en renkli oyuncusu. Gerçi bu onları sık sık diskalifiye olmanın eşiğine getiriyor ama sonuçta hakemlerimizde turnuvanın eğlenmek için olduğunun bilincinde.



Maçlar biter iş bitmez. Kulaklığımı gören var mı?!!





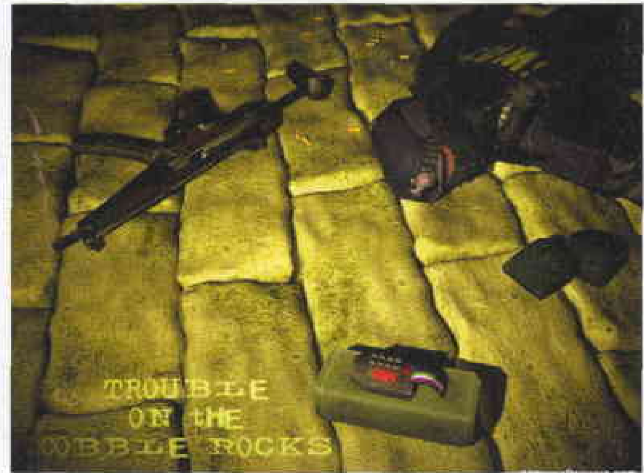
Turnuvamızın admini, webmasterımız, Level CS Pack'in yaratıcısı Selçuk (aka SISL)

DT takımı bireysel olarak çok başarılı oyunculardan oluşan ancak takım oyunu konusunda eksikleri olan bir takım. Takım kaptanı Foto'ya sabır diliyoruz. Eğer biraz daha antreman yaparlarsa DT'de ilerideki turlarda çok başarılı olabilir. Turnuvanın en ilginç takımlarından Q aslında Quake oyuncularından oluşuyor. Counter-Strike'a kısa süre önce başlayan ama buna rağmen takım oyunu konusunda pek çok eski klana toz attıran Q diğer tüm takımlar için bir bilinmez. Q'nun başarısı Counter-Strike'ın bireysel yetenekten çok takım becerisine baktığını ispatlıyor. Q'nun kaptanı Aramis ise Counter-Strike ayarlarının ne denli kurcalanabileceğini canlı kanıtı.

En başından beri pek çok kişinin turnuvayı kesin alacağı gözüyle baktığı Fd çok meşhur iki klan WoL ve Ton10'un karması. Aynı zamanda Sanane ve Farmanet'de admınlik yapan Birofilo'nun kaptanlığını yaptığı Fd'nin tüm üyeleri çok iyi. Bunların arasında meşhur Wicked (aka Dodo), Şiman, Fisto, Forn ve Alen'de var. Ancak Fd turnuvada heyecanına hakim olamayan takımlardan. Bu özellikle güçlü klanlardan http'yi yendikleri maçta kendini açıkça gösterdi.



Klanımızın yeni üyesi Tayhan ([LVL]Rythmsimba) rakipleri görünce renk değiştirdi.



Ama değdi doğrusu

Son takımımız Sage bizce turnuvanın en saygın takımlarından. Tüm maçlarında büyük bir disiplin içinde taktik uygulayan takımın kaptanı Madrox açıkça turnuvanın en başarılı oyun içi kaptanı. AWP'sini elinden bırakmadan sürekli olarak takımına komutlar veren Madrox maç üzerindeki hakimiyetini asla yitirmiyor. Sage'in diğer tüm elemanları da bireysel olarak çok başarılı olunca bu onları en iddialı takımlardan biri yapıyor.

Burada saydığımız 14 takıma ek olarak maçları ertelenen DUC vs Ge! ile PWR vs ROC maçlarının galipleri de 7 Nisanda çeyrek finale kalmak için çalışacaklar. Ve sonunda bu 16 takımdan biri Türkiye'nin ilk büyük Counter-Strike turnuvasının galibi olarak çok daha büyük bir sınav verecek. Bizimle maç yapacaklar!!! Bu başta kolay gözükebilir. Ama unutmayın ki hakem biziz :)

Gelecek ay sizlere turnuvanın kalan bölümünde yaşanan olaylar ve kısaca tanıttığımız takımların nasıl performanslar gösterdiğini anlatacağız. Her ne kadar bizim için çok yorucu olsa ve karşımıza çıkan sayısız aksilikle baş etmek durumunda kalsak da Türkiye'nin en iyi klanlarından pek çoğunu izlemiş olmak hem zevkli hem de bilgilendiriciydi. Katılan tüm takımlara teşekkürler.



Tuğbek Ölek I tugbek@level.com.tr


40 .... Undying
Nefesinizi tutmaya hazır olun. Tüm zamanların en korkunç oyunu burada.


54 .... Cultures
Viking'lerin kayıp güneşi bulma macerası, beklediğimizden çok daha iyi çıktı


Theme Park Inc. 58
Lunapark yönetimini bu kez de ticari yönden ele alıyoruz.


NBA Live 2001 46
EA Sports'un basketbol serisi her geçen sene daha da iyi oluyor


Kao the Kangaroo 57
Bunca vahşet oyununun arasından, şirinliği ile sıyrılan minik bir kangurucuk Kao

nasılpuanveriyoruz?

 **LEVEL CLASSIC** — 90-100 LEVEL NOTU

 **LEVEL HIT** — 80-90 LEVEL NOTU

 **LEVEL SHIT** — 0-30 LEVEL NOTU

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI — NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği

Bu aydan itibaren not sistemimizde bir değişiklik yaptık. *Artık Level Hit'ler, Classic'ler, %85'den yüksek puanlar havalarda uçuşmayacak.* Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati. *Toplamda bir oyunun aldığı puan bu sayede daha gerçekçi olacak.*

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya haketmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara verecek bir ödülümüz var. Ama bir türlü adına karar veremedik. Biz Level Shit olarak düşünmüştük, ama siz karar vereceksiniz. Sağ taraftaki logoya bakın ve bu kadar berbat not alacak oyunlara vereceğimiz ödülün ismini bulun. Bulana surpriz bir ödülümüz var!

EN ÇOK SATANLAR

PC

1. The Sims
2. The Sims Livin' Large Expansion
3. Diablo II Gift Set
4. Rollercoaster Tycoon
5. Everquest: Ruins of Kunark
6. Hitman: Codename 47
7. Everquest: Scars of Velious
8. Command and Conquer: Red Alert 2
9. Baldur's Gate 2
10. Starcraft Battle Chest

KONSOL

1. NBA Live 2001 (PS2-DC)
2. Madden NFL 2001 (PS2)
3. Midnight Club Street Racing (PS2)
4. Metropolis Street Racer (DC)
5. SSX (PS2)
6. Madden NFL 2001 (PS2 – DC)
7. Tekken Tag Tournament (PS2)
8. Crazy Taxi (DC)
9. Smuggler's Run (PS2)
10. Dynasty Warriors 2 (PS2)



Clive Barker. İlk önce kelimelerle korkutmaya başladı. Daha sonra gümüş perdede korkutmaya devam etti. Şimdi de oturduğumuz yerde, monitörlerimizden dehşet saçıyor üzerimize. Bir garezi vardır elbet.

undying

Bomboş salonda tek başıma buldum kendimi. Oysa az önce, gözlerimi açtığımda birçoğu siyah giyinmiş, ellerinde mendille ağlayan bir sürü insan vardı etrafımda. O kadar insan nasıl da korkuyla bağrışarak dağıldılar aceleyle? Çökmüş yerden yavaşça doğruldum, etrafıma bakarak. Ama onca insanı korkutan şeyi bir türlü göremedim. Kim olduğumu hatırlamaya çalıştım, ama en ufak bir fikre bile sahip olmadığımı farkettiğimde dehşete kapıldım. Hafızamı mı kaybetmiştim?

Ayağa kalktığımda bütün kaslarımın bana ait değillermişcesine isyan ettiklerini farkettim. Acıyla bağıran boyun kaslarımı bütün irade gücümü kullanarak arkama çevirdiğimde, bir lahitin üstünde duran tahta kutuyu gördüm. Açıktı. Şeklinden anlaşıldığı kadarıyla, bu bir tabut. Peki, ben ne arıyordum burada?

"Kimim ben" diye haykırmak için ağzımı sonuna kadar açtım, ama tam o anda duyduğum hırıltı damarlarımda akan kanı dondurdu. İnsan olmayan, çağlar ötesinden gelen, dünya üzerinde unutulmuş, korkunç şeylerin dolaştığı zamanlardan kalan lanetli bir kahkaha gibiydi. Sol. →



CLIVE BARKER'S UNDYING 92

Grafik • Karakter animasyonları hariç, çok iyi. Mekanlar, kaplamalar, ışık oyunları ve gölgeler harika.

Atmosfer • Geçen ay söylemiştim, yine söylüyorum: Güpegündüz dört kişilik bir editör takımını korkutmayı başardı bu oyun.

Ses • Ara sıra çalan kısa parçalar haricinde müzikal pek bir şey yok. Ama sesler yok muu. İnsanın kanının çekilmesine yolaçıyor!

Oynanabilirlik • İlginç silah ve büyü menülerine alışmak biraz sürüyor. Ama ondan sonrası kolay. Yağ gibi akıyor.

Boş bir manastır harabesi gibi görünüyor. Ama Scrye ile gerçekte neler olduğunu görüyorsunuz.





LEVEL CLASSIC



Geçmişe açılan bir geçit! Harabenin sudaki yansımasına bakın!





Bir büyüyle öldürken.....

...diğeriyle canlandırıyorsunuz.

Salonun sol tarafından geliyor ses. Kafamı çevirecek oldum, göreceğim şeyin dehşetine kendimi hazırlamaya çalışarak. Ama gözlerimin şahit olduğu şey... hiç de tahmin ettiğim kadar korkunç değildi. 30 adım ötede, siyah giyimli, orta boylu bir adam bana bakıyordu. Gözlerini pek seçemiyordum, salonun içi mi kararmıştı kendime geldiğimden beri? Ama duruşundan bana bir şey söylemek istiyormuş gibi bir hali vardı. Bana doğru döndü, tam ben ona doğru dönerken. Yavaşça ona doğru yürümeye başladım. O da. Yaklaştıkça detayları seçebiliyordum. Siyah bir takım elbise giyiyordu, beyaz bir gömlek ve yine siyah bir kravat vardı üzerinde. Saçları hafifçe yana doğru taranmış, yürüyüşünde bütün bir yaşamın yükünü taşıyan bir adamın yorgunluğu belli ediyordu kendisini. Doğrudan gözlerimin içine bakıyordu, ama hala *gözlerini veya yüzünü tam olarak göremiyordum.* Ona doğru yürüdüm, yavaşça. O da bana. Şimdi aramızdaki mesafe 20 adımdan az kaldı.

«Ayaklarınızın altında **ezilen kemik** sesleri, içten içe gelen gülmeler, kulağınıza fısıldayan sesler falan derken, bir noktadan sonra **hakikaten korkmaya** başlıyor insan»

"Hanımefendi, ne güzel bir sesi... GULP!"

Sürüngen, kımıl kımıl bir korku kaplamaya başlamıştı ruhumu. O isimsiz adama doğru yaklaştıkça, yürüyüşünü, insansı olmayan yavaşlığını farkettikçe hissettiğim korku değildi içimde baskın olan. Bana söyleyeceği şeyden, göstereceği gerçekten korkmaya başlamıştım esasında. Şimdi 15 adım var. Hala gözlerini göremiyorum. On adım. Beş. Durdum. Ve adımlarımla birlikte sanki kalbim de durdu. Niye gözlerini göremediğimi farkettim meçhul adamın. Bembeyazdı gözleri, sadece ak. İris yok, göz bebeği yok. Olmayan gözlerle, ama sanki ruhumdaki en derin noktaları tarar gibi bakıyordu bana. Dehşetle titremeye çalıştım, başaramadım. *Adama bir şey söylemek* için ağzımı açtım, o da sanki benim ne istediğimi anlamışçasına ağzını açtı. Sustum, bütün gücümle arkamı dönmeye çalıştım yaşamın o uğursuz gölgesine. Ama, başaramadım. Ne olacaksa olsun, ona ulaşmalıydım. Kim olduğumu biliyordu o. Artık eminim. Son bir gayret. Üç adım. Bir.



Akşam yemeğiiiii!!!

Şimdi karşımda. Tam karşımda. Ama konuşmuyor. Bütün insanlar nerede? O tabut neden açık? Kimim ben? Neden konuşmuyorsun? NEDEN SUSUYORSUN LANET GÖLGE? Hala susuyor. İçimden geçenleri okuyor. Sağ elimi kaldırdım, ona dokunmak için. Yine aynı şeyi yaptı, o da sol elini bana doğru uzatıyor. Ben. O. Ben. O. Balo salonu yok, dünya yok. Artık sadece ben ve o varız. Ben. O. Ben. O. *Ve bir an için, o korkunç göz*lere dokundum. Ve o anda bütün vücudum, kalbim, ruhum gerçek dehşetin ne demek olduğunu anladı. Elimi yüzünden aşağıya, biraz sağa götürdüm, eline dokundum. Ve o anda mantığım GERÇEĞİN ne olduğunu anladı. Kahkahalarla gülmeye başladım. Gölge adam da benimle birlikte, insanlık dışı sesler çıkartarak. Histeri krizinden sonra yere yığıldım ve gözlerim kapandı. Ve alnının buz gibi soğukluğunu alnımda hissettiğim, karşımda yatan yaşamın gölgesine son bir kez bakarak, korkunç gerçeği kabullendim.

Aslında, karşımda kimse yoktu.



Ölmeyen

Askerlikte başlayan dostluklar bambaşkadır, ölene kadar sürer derler. Ama herhangi bir dostluk, sizi ölüme götürecek kadar derinden bağlayabilir mi? Undying'in kahramanı Patrick'i bağlıyor anlaşılan, çünkü büyük savaştaki komutanı Jeremiah yazdığı ümitsiz bir mektupla onu İrlanda'daki malikanesine çağırdığında bulduğu ilk gemiye atlayıp yola çıkıyor. Zaten doğaüstü olaylarla fazlasıyla ilgili olan Patrick, malikaneye ulaştıktan kısa bir süre sonra Jeremiah ve Covenant ailesini avucuna almış olan lanet, onu da içine alarak dehşetli olaylar zincirini başlatıyor.



"Ne kadar kafasız bir kadınsın Leyla!"

Undying'ı daha bir ay önce oynamış, bitirmiş ve ilk bakış yazısını yazmış birisi olarak, açıkçası bu sayfalara yazacak ne bulacağım çok merak ediyorum. Bu yazı, askerden döndüğüm ilk hafta içinde yazmak zorunda kaldığım 5 sayfalık Fifa incelemesinden sonra mesleğimin test edildiği ikinci yazı olacak gibi görünüyor. Ama ok yaydan çıktı bir kere, geri dönüş yok.

Ama Yaşamayan

Undying, korku filmleri ustası Clive Barker'ın bilgisayar oyunları dalındaki ilk çalışması. Daha önce birçok yazar bilgisayar oyunları yapımına soyundu. Bunlardan çok azı başarılı olurken (Tom Clancy – Rainbow Six, Rogue Spear), birçoğu fiyasko ile ortada kalakaldı (Michael Crichton – Tresspasser, Timeline, Cem Şancı – Henüz tek bir oyun bile yapamadı, basiretsiz ne olacak :)). Clive Barker ise Undying ile daha ilk atışta hedefi onikiden vurmakla kalmamış, hedefi ortadan ikiye yarmış gibi görünüyor. Korku romanları ve filmleri dalında birçok kült eseri vardır Barker'ın (başta Hellraiser 1 olmak üzere, bence). Undying'in senaryosunu yazdığı gibi, yapımının da her aşamasında bulunan Barker, bu oyuna o korku ruhunu vermeyi başarmış. Açıkçası, Resident Evil'daki "BÖH!!! CANAVAR!!!" tarzı oradan buradan fırlayan yaratıklarla korkutmuyor bu oyun. Atmosferi, orada bulunma hissi, belirsizlik, sürekli bir yerlere yönlendiriliyormuşsunuz gibi hissetmeniz huzursuzluk veriyor. Buna, Unreal Tournament motoru ile hazırlanmış gerçekçi mekanları, en ince detayın bile atlanmadığı sesleri de eklersek, Undying için neden kapakta "Kalp hastaları, uzak durun" dediğimizi anlarsınız herhalde.

Grafikler, Unreal motoru kullanılan hemen her oyunda olduğu gibi, tam anlamıyla nefes kesici. Genellikle daracık, klastrofobik mekanlarda ilerliyor oyun. Ancak, açık alanlara çıktığınızda da oyun atmosferinden hiçbir şey kaybetmiyor. Yıllar önce yıkılmış bir manastırı ararken, yanınızdan akıp giden dağların doruklarında hayal meyal görünen Howler'lar, açık arazide bile sürekli bir korku içinde olmanızı sağlıyor. "Acaba hangi taşın arkasından fırlayacaklar üstüme" diye düşünmekten kendinizi alamıyorsunuz. Grafiklerin eksik kaldığı tek alan, karakterler ve ölüm animasyonları. Vurulduklarında çok gerçekçi tepkiler vermiyorlar, ama Rainbow Six veya Counter Strike gibi oyunlara şahit olan bu gözler belki de bir aksiyon oyunundan gereğinden fazla gerçekçilik istiyor da olabilir.



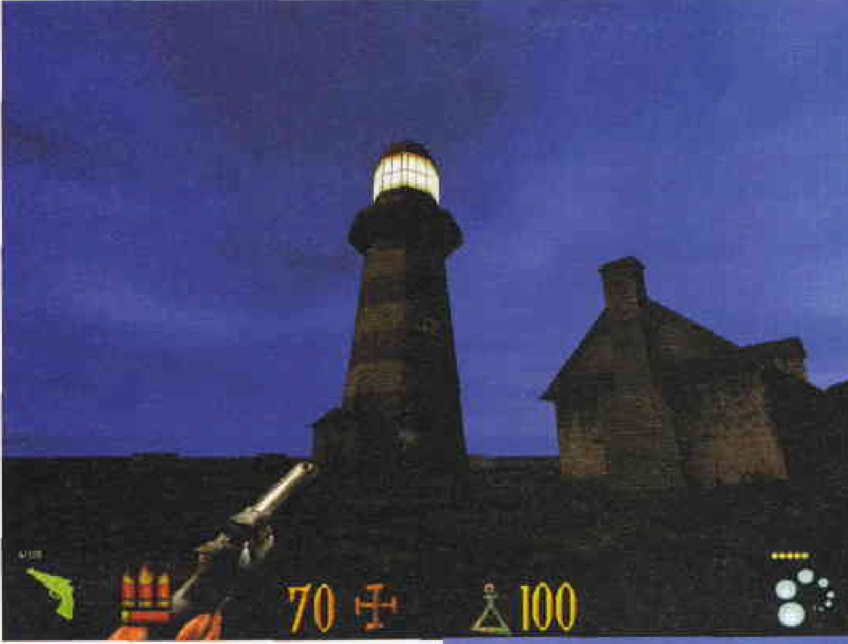
İşte herşeyin başladığı an. Covenant Malikanesi.

Ses departmanında Undying neredeyse mükemmelliğe ulaşıyor. Neredeyse diyorum, çünkü karakterlerin, özellikle bahçıvan, hizmetçi gibi üçüncü derecede önemli karakterlerin zorlama aksanları göze (kulağa) batıyor. Ama arkaplan sesleri de dahil olmak üzere bütün ses efektleri olağanüstü. Peşinizden koşturan bir Howler varsa, önce uzaktan gelen ulumasını, yaklaştıkça pençelerinin soğuk mahzenin tabanında çıkarttığı takırtıları, herşey için çok geç olduğunda ise tam ensenizde solumasını duyabiliyorsunuz. Ayaklarınızın altında ezilen kemik sesleri, içten içe gelen gülmeler, kulağınıza fısıldayan sesler falan derken, bir noktadan sonra hakikaten korkmaya başlıyor insan. Oyunu ikinci defa oynarken (ilkinde ofisteydim, şimdi evde tek başıma ve karanlık bir odada oynuyorum) oyunun aynı yerinde tekrar tekrar yerimden hoplattığına göre, Undying'in benim gibi sağlam sinirleri olduğunu savunan birisini bile etkileyebilecek kadar ürkütücü olduğunun bir ispatıdır.

Yaşayan

Kulağınıza fısıldamaktan bahsettim biraz önce. Oyunun başından itibaren yapabildiğiniz Scrye büyüsü ile belli yerlerde daha önceden olmuş olayları görebilir veya duyabilirsiniz. Mesela, daha oyun başlar başlamaz Scrye atarsanız, Covenant malikanesinin girişindeki lambaya kendini asmış bir adamın son nefesini verişini ve damlayan kanları içen birkaç fare göreceksiniz ki, bunu daha sonra karşılaşacaklarınız için oyunun size verdiği bir garanti olarak görebilirsiniz. Bu tür "doğaüstü" olayların bulunduğu bir noktaya geldiğinizde, hafif bir fısıltı size "See", "Look around", "Scrye" gibi cümleleri fısıldayacak. İşin güzel yanı oyunun akışına kendinize kaptırmışken bu sesleri duymayıp, bu yerleri atlayabiliyorsunuz.

Undying'de kullanabileceğiniz sekiz büyü ve sekiz silah var. Hem büyüleri ulaşması zor yerlerde bulacağınız Power Stone'lar ile 5. seviyeye kadar yükseltebilirken, bazı silahlar da birden fazla çeşitte cephane kullanabiliyor. Büyülerin seviyesini arttırmanız, hem o büyünün etkinliğini, hem de harcadığı mana miktarını etkiliyor. Ama bazı büyülere Power Stone harcamak tamamen gereksiz, üst seviyeleri fazla bir şey kazandırmıyor (mesela Dispel Magic ve Scrye). Benim size tavsiyem, Invoke, Magic Shield ve Skull Storm'u 5. seviyeye çıkartmanız. Invoke, öldürdüğünüz yaratıkları belli bir süre sizin için çarpışmak üzere diriltir, ama dirilen yaratığın yine size saldırma şansı vardır. Invoke'a asılmanızın esas amacı, bu büyünün diğer silahlarla ölmeyen is-



Hmm, deniz feneri. Her korku oyuna lazım

kelet savaşçıları tek seferde yoketmesi.

Silahların arasında bir tanesi var ki, onlara hayran kalacaksınız. Müthiş güçlü bir yakın dövüş silahı olan Scythe of the Celts'den bahsediyorum. Tek vuruşta iki düşmanın kellesini alabilen bu orak, ikinci modunda kullanıldığında sürekli olarak büyü gücünüzden yer, bunun karşılığında ise öldürdüğünüz düşmanın enerjisinin bir kısmını size aktarır. Zaten Scythe'ı bulduktan sonra Health Pack probleminiz de pek kalmıyor, milleti yara yara ilerliyorsunuz (tabii bir Trsanti savaşçısı burnunuza Shotgun dayarsa, onu bilemem). Ayrıca, Scythe of the Celts olmadan, Covenant ailesinin lanetlenmiş üyelerini de öldüremiyorsunuz. Covenant'lardan herhangi biriyle karşılaşırken, en güçlü silahlarınızla çalışın, sendelediğini gördüğünüz anda Scythe ile son darbeyi vurun ve kelleyi alın. Bu da benden size minik bir tüyo.

Ama Aslında Ölü

Undying mükemmel bir oyunu mükemmel yapan birçok minik detayı da içeriyor. Mesela, mermiler taş duvarlardan sekebiliyor. Düşmanlarınız da bu özelliği yeri geldiğinde kullanabiliyor. Trsanti cadıları, kendilerini sizin silahlarınıza karşı koruyan Magic Shield yapabiliyorlar. Koruyucu alanı yoketmenin en kolay yolu Dispel atmak. Arkanızdan gelen onlarca yaratık varken bir koridorda sıkıştığınızda, karşınızdaki aynaya doğru koşup atladığınızda hiç beklenmedik bir şekilde kurtulabiliyorsunuz. Oyunun ortasında Covenant ailesinden birisi sakin sakin sizin resminizi yaparken, arkanızda da dev bir yaratık çiziyor, aklınıza dank edip arkanızı döndüğünüzde pek hoş ve de küçük olmayan bir sürprizle karşılaşabiliyorsunuz. Bu tür minik ve insanın oyuna olan ilgisini sürekli uyanık tutan detaylar, Undying'in bazı pürüzlerini görmezden gelmemi sağladı. Nedir bu pürüzler? Az önce de söylediğim gibi, karakter animasyonları mesela. Ayrıca, bazı durumlarda hayatta kalmanız için mutlaka yapmanız gereken Scrye ve Magic Shield büyülerinin efektleri ekranda rahatsız edici bir efekt yapıyorlar. Hele ki Magic Shield'ı alıp 5. seviyeye getirdikten sonra, "ya şu büyü bitse de etrafımı net görsem" demeye başlıyorsunuz, ama bir noktadan sonra sürekli o büyüyü yapmadan hayatta kalmanız da çok zor açıkçası. Daha farklı bir efektle, oyuncuyu rahatsız etmeyecek bir şekilde de Magic Shield yapılabilirdi, bu herhalde çok zor olmasa gerek.

Ayrıca, hikayenin ilerlemesini sağlayan günlük parçalarını sağda solda buluyorsunuz. Bu günlükler çok güzel yazılmış (Barker abimiz sağolsun) ve atmosfere katkıları da tartışılmaz. Ama birkaç tanesini atladığınızda hikaye akışında kopukluklar olabiliyor.





Undying mükemmele çok yaklaşıp kılpayı dönen oyunlardan. Atmosferi mükemmel, size o korkuyu, o stresi sonuna kadar yaşatıyor. Sürekli olarak "ben kayboldum galiba!" diye panik etmenizi sağlayıp da hiç beklemediğiniz bir noktadan çıkış vermeyi beceriyor. Valla açık açık söylüyorum, bu oyunu kaçırırsanız bu yılın en iyi oyunlarından birisini kaçırmış olursunuz. Clive abi, yeni çalışmalarını bekliyoruz. Saygılar. ■ ■ ■

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.undying.com
Yapım • Dreamworks
Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Minimum Sistem • PentiumII 366, 64MB Ram, 8MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok

LEVEL HIT





nbalive2001

Oynat Uğurcum. Şimdi bakın Maykıl burda suratını buruşturmuş. Neden buruşturmuş? Çünkü ayağına basıyor Ceysın. Olmaz ki ama!!

Bu ay Sinan'la beraber bende şimdiye kadarki kısa yayın hayatımın en zor sınavını veriyorum. Bir ay sonra Level dergisindeki ilk senemi doldurmuş olacağım. Ve bu bir senede öğrendiğim en acı şey, bir serinin yeni bölümünün eskisinden hiçbir farkı olmadığında o oyunu sizlere açıklamanın ne kadar zor olduğu. Aylar önce yazdığım Tomb Raider yazısı ile bunu farketmiş olup elimde duran NBA Live 2001 bu acı gerçeği kabullendim. Oyunla ilgili bazı kaynaklar sadece ilk 4 satırda oyunun bir öncekinden sadece ufak tefek ayarlamalarla ayrıldığını yazmışlar. E o zaman bu oyunu neden yapıyorlar? Boşuna para harcayacaklarına insan Counter Strike 2'nin tasarımlarına başlar. Hiç değilse CS 1'e iki tane daha dürbünlü bir tane de sabit makinalı atar da biz de keyfimize bakarız.

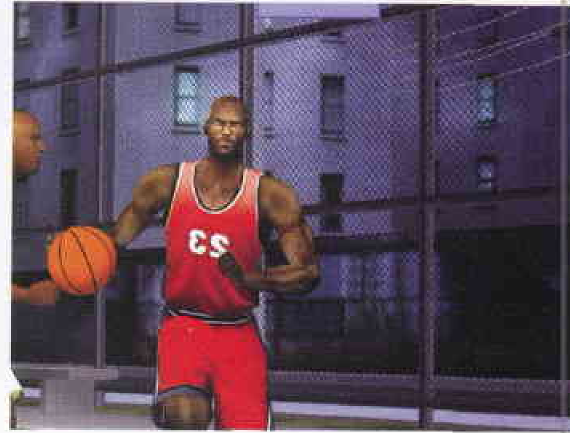
«NBA Live 2001 sınıfının en iyi oyunlarından biri. Her geçen sene biraz daha geliştirmeleri oyunu mükemmele yaklaştırıyor»

Bu ay da hep toplardan gittik

Seneler öncesinden beri bir NBA serisidir kopmuş gidiyordu. Hatta FIFA serisiyle paralel giden oyunun her sene çıkacak yeni versiyonu merakla beklenirdi. Çıkar çıkmaz da her yerde bulunmaz Hint kumaşı haline gelirdi. Çünkü her sene oyun kendini daha da aşmış bir şekilde karşımıza çıkar bizi şaşırtırdı. Ben FIFA için babamı ekranın başına çağırıp "Baba bak artık abartıp gerçek gibi yapmışlar" dediğimi hatırlıyorum. Fakat bunu dediğim zamanlar çok geride kaldı. 97-98 yılının üzerinden ne teknolojiler ne NBA'ler geçti. Ama nedense oyunlarda değişen bir şey yok. Şu ünlü basketçilerin üzerine bilgisayarın algılayacağı plakalardan takıp onları zıplatıp hareketlerini çizen teknolojiyi ilk gördüğümde ağzımı zor kapamıştım. Şimdi ise yapılan tek şey eğrisel olarak mükemmele yaklaşmak ama hiçbir zaman yakalayamamak.

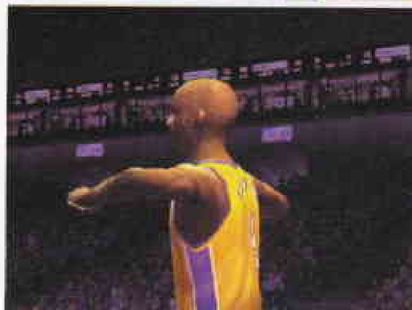
Son NBA'de iyileştirilen şeylerin başında grafikler geliyor. Karakter modelleri ve kaplamalar biraz daha iyi. Seyredilen ve oynanan şeyin ortasında da insan vücudu olduğu için bunu olabildiğince iyi tasarlamak gerekiyor. NBA 2001'de de şimdiye kadar gördüğüm en iyi insan animasyonlarıyla karşılaştığımı söyleyebilirim. Görüntüler artık bir video kamera çekimindekine çok yakın. Oyuncuların suratları geçen senekine göre biraz daha fazla detaylandırılmış ve hareketli. Fakat yine de bazen Jordan'ın suratı Guybrush'ın maymunlarına benzeyebiliyor. Aman bunu Jordan abim okumasın o kadar tazminat ödeyecek param da yok.

Seyircilerin detayı gittikçe artıyor. Fakat yine 2D yine 2D. Allah'tan önceki seyircilere kaliteli jpg'ler koymuşlar ve de onları biraz hareketlendirmişler. Hiç yoktan iyidir. Ortam olarak da basket →



Gözlerim bi garip oldu. Makinam renderlayamadı. Hep senin yüzünden.





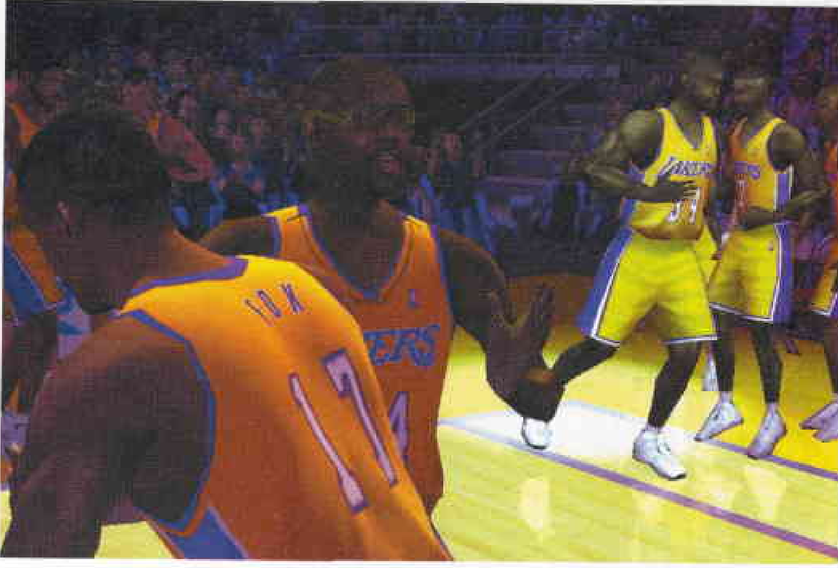


Niye ben buradayım? Niye insanlar bana bakıyor? Kafam da üşüyo zaten. Eve gitsem de uyusam.

NBA LIVE 2001	81
Grafik • Karakter animasyonları ve yüz detayları son haddine dayanmış. Daha iyi insan modellemesi yok.	
Atmosfer • Amerika'da şov amaçlı yapılan bir etkinliğin havası oyunda nasıl olabilir ki?	
Ses • Eskisinden hiçbir farkı yok. Standart seyirci, sunucu ve top sesleri. Güncel şarkılar eşliğinde menüler.	
Oynanabilirlik • Alışması ve oynaması daha kolay hale getirilmiş fakat en zor seviyelerde saç baş yoldurabiliyor.	



LEVEL HIT



Nasıl arkadaşlar, yeni gözlük yaptım. İyi duruyor mu?

salonundansa teketek karşılaşmaların yapıldığı sokaktaki saha daha çok hoşuma gitti. Hele gece oynayınca ışıklandırmalı dokular görülmeye değer oluyor. Oyunun başındaki demo televizyon klibinden farksız olmuş. Oyunun içinde de çok fazla şov unsuru olmayınca insanın canı sıkılıyor. Grafik konusunda son olarak dikkatimi çeken ufak bir nokta oldu. Oyun dışındaki görüntüler, örneğin faul atışı öncesi atacak kişinin takım arkadaşlarıyla yaptığı hareketler veya maç giriş çıkışlarında grafiklerde hiç takılma olmuyor falan kalite aynı kalıyor. Bu da buralarda oyun motoruyla yapılmış demolar olduğunu gösteriyor.

Pinball, basketball derken

Tamam, grafik olayını aşmışlar bunu anladık. Peki seslerde ne gibi bir değişiklik var? Hiçbir değişiklik yok. Tek yenilik ara ara oyuncuların konuşması olmuş. Örneğin bir ters harekete küfrediyorlar veya birbirlerine moral vermek için konuşuyorlar. Spikerin konuşmaları, seyircilerin tezahüratları, sahadaki ayakkabı gıcırtıları ve top sesi hep aynı. Spikerin anlatımındaki isabet oranı bu sefer biraz daha fazla. Yüzde 4 kadar. Müzikler de yine bir gruptan alınmış. Zaten artık EA Sports'un oyunları güncel radyolardan farksız oldu.





Oyunu açtıktan sonra karşınıza ilk çıkan arabirimde yapabileceğini bütün karşılaşma çeşitlerini görebiliyorsunuz. Kargacık burgacık menülerin altına saklamamaları iyi olmuş. Bunlardan ilki Exibition. Burada iki takım seçip direk oyuna dalabiliyorsunuz. Season'da eleme turlarıyla beraber tam bir sezon oynuyorsunuz. Playoffs bölümünde eleme turları atlanmış bir sezona katılıyorsunuz. Bu şekilde sezon eğlencesini daha kısa yoldan yaşayabilirsiniz. Franchise bölümünde bir takımın yönetimine geçiyorsunuz ve o takımı herşeyin ortasından alıp yukarılara taşımaya çalışıyorsunuz. Bu bölümün yeni olması oyuna biraz değişiklik katabilir. Özellikle ülkemizde bir çok futbol menajerliği oyunu varken basket menajerliğine sıcak bakanlarınız olacaktır. Herkesin ve benim de favorim olan bölüm ise One on One bölümü. Burada istediğiniz oyuncularla teke tek maçlar yapabiliyorsunuz. Bu bölümün tasarlanışı oldukça hoş. Loş park lambaları arasında beton bir sahada iki ünlü oyuncu birbirini ezmeye çalışıyor. Bu sıradaki ayakkabı bağlamalar, konuşmalar gibi şeyler oldukça hoş bir atmosfer katıyor. Fakat bölümün oynanışında biraz sorun var. Çünkü karşıdakini yenmek çoğunlukla zor olmuyor. Ya da ben çok iyi oynuyorum. Ama o olamaz ki. Ben basket oyunu sevmem. Hakkaten Sinan sen niye bana basket oyunu vermiştin, ben istemedim ki? Benim istememe bakmıyor mu? Kimse mi sevmiyor basket oyunu? Neyse sorun değil, eminim oyun da beni sevmiyordur.

Diğer bölümlerin birbirlerinden farkları olmadığı için fazla değinmeyerek genel birşeyler söylemek istiyorum. Diğer bütün bölümler için turlarla ilgili açıklamalar ve dakika seçimi gibi ortak ayarlar var. Bunun dışında çok da değişik bir şey yok. Hepsinin başında takımınızı seçerek oyuna başlıyorsunuz. Maçlara çıkmadan önce son ayarlamalarınızı yapıp maça çıkıyorsunuz. Hepsi bundan ibaret. Biraz değişiklikler oyunun oynanışında ve zorluğunda yapılmış. Genel olarak takım arkadaşlarınızı yöneten yapay zekanın oyuna katılımı azaltılmış. Örneğin siz atış yaptığınızda ribaunta kimse çıkmıyor ve sizden emir bekliyorlar. Bunun takım kaptanlığıyla değil herkesi sizin yönetmenizle alakası var. Aynı şey kaybedilen toplar içinde geçerli. Eğer yerde top varsa sizle beraber bütün takım arkadaşlarınız, "Bu seneki patateslerde pek sarı oldu, iyi kızarır." şeklinde topa bakıyorlar.

Ayı bitirdik

Top atışları ve presler biraz daha yumuşatılmış. Amaç göze hoş görünmesi. İlk 6 tuşlu spor oyunlarına geçtiğimiz zamanları hatırlıyorum da, rakibe yaptığınız giriş karate ve judoda 4 puan aldırır, ata sporu güreşte de direk tuş. Şimdi ise sadece sakin bir itme ve ufak omuz hareketleri var. Hem böyle şiddetten uzak bir toplum olarak yetişiyoruz. Rakibin bu konudaki tepkisi ile biraz daha değişik işliyor. İlk iki zorluk modunda yapay zeka biraz daha yavaş tepki veriyor ve anca ortalarda kek gibi gezinirseniz size müdahale ediyor. Hatta kolay seviyelerde arkanızı dönüp ittire ittire potanın dibine bile girseniz kimse birşey demiyor. Fakat zor seviyeleri denemeye kalkınca bilgisayar haliyle sinirleniyor. "Sen beni çocuk mu sanıyorsun, bi de senle mi uğraşacam!" şeklindeki küfürleri içinden sallayıp yaradana sığınıp dalıyor ki fazla şiddete maruz kalmadan topu hemencik teslim ediveriyorsunuz.

NBA Live 2001 her ne kadar laf atıp takılsam da sınıfının en iyi oyunlarından biri. Her geçen sene biraz daha geliştirmeleri oyunu mükemmele yaklaştırıyor. Fakat tek sorun seneler geçtikçe iyileştirmelerde azalıyor çünkü başka yapılacak birşey kalmadı. Bunun sonunun birkaç sene içinde neye dönüşeceğini ben de merak ediyorum. ■ ■ ■

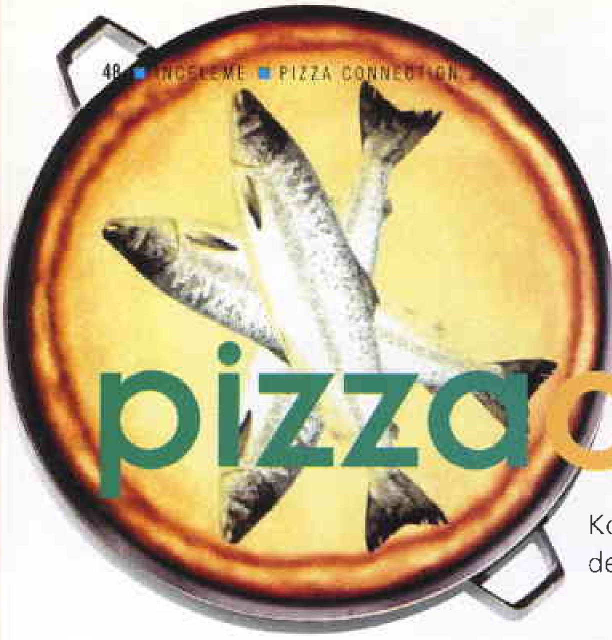
Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.easports.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Minimum Sistem • P200, 32MB RAM, 100MB HDD, 4MB Ekran kartı

Multiplay • LAN



pizza connection 2

Koca bir Pizzacı zincirinin sahibi, tek başına, mert bir delikanlı. Bu kadar işi tek başına nasıl yapacak dersiniz?

Turnuvanın ilk turunun arkasından güneşli bir Pazartesi günüdür. Ofiste herkes mutlu bir şekilde dergi çalışmalarına devam ederken kapıda gözüken Onur daha içeri girmeden garip sesler çıkarmaya başlamıştır.

- Offf beeeeaa. Ne turnuva beeeeaa. Valla gözümüz gönlümüz açıldı daha bir haftada. Değil mi Sinan?

- Öyle valla. Baya kasmışlar. Ne takım taktikleri yapıyor adamlar. Hani şey clanı vardı şey yapıyodu adamlar......(Her zamanki CS muhabbetleri uzayıp giderken Sinan'ın eli sinsice çekmeceye gitmektedir. Bu sırada Onur'da konsollara yakınlığı yüzünden klavyeye düşman Megaemin'in yokluğundan faydalanarak rahat rahat klavye başına oturmuştur.)

- (Sinan devam eder.) Hani şey vardı, şeye headshot attı onu gördünüz mü? Onurcum şunu al üç sayfa. Bi de hani sağ kapıdan girdi AWM ile yüzoniki kişi aldı.

- (Onur hiç bişeyden habersiz, tam gaz devam eder.) Haaa evet evet. Gördüm bi de şeyi de vurdu di mi? (Onur CD'yi görür.) Bu ne Sinan? (Onur dehşetle..) Hayır araba yarışı istemiyorum. At yarışı da istemiyorum. Gemi de olmasın. Binilecek herhangi bir cihaz üzerine yapılmış bir oyun istemiyorum. Barby'nin Makyaj Seti diye bir oyun vardı. Onu ver bana o en güzeli.

- (Sinan teselli eder bir tavırla) Yok Onurcum bak bu oyunda pizzalar yapıyosun. Hem karnın da acıkmıştır senin. Bişiycik değil iki saatte biter.

- (Zavallı Onur inanmıştır. Gözlerindeki saf ışık parlamaktadır.) Haaaa... Peki peki bakim bi evde.

Diyarbakır doğumlu, babası eskilerin Veli Haydarı

Gördüğünüz gibi bu ay sadece bir adet araba yarışı oyunu yazıyorum. Onu da kendi isteğimle yazdım. Yalnız şimdi farkettim de sanki bu ay pek fazla yarış oyunu yok mu? Allah allah, neyse... Software 2000 adını pek duyurmamış, hatta hiç duyurmamış bir firma. Pizza Connection serisinin ilk oyununu şans eseri sadece birkaç dakika görebilmiş, pek de anlam verememiştim. Çünkü o sıralar ortalarda Pizza Tycoon furyası pizzalarla ilgili bütün menüleri altüst etmişti. İnsanlar delice birbirlerine pizza tarifleri soruyor, kara kara müşterileri nasıl daha mutlu edebileceklerini düşünüyorlardı. "Ben böcek koydum sen inek koy, civciv çıkacak kuş çıkacak" şeklindeki muhabbetler sürerken yine bu ayarda pek de bi farkı olmayan oyun nasıl tutunabilir ki diyerek ilk oyunu es geçmiştim. Şimdi raflarda Pizza Connection 2 şeklinde bir oyun görünce hemen aldım ve Sinan'la ufak bir giriş yaparak oynamaya başladık. Adamların ilk yenilgilerinden sonra azmedip, ortalarda "Lahmacun Tycoon" şeklinde bir oyun da dolaşmıyorken, buralara kadar yeni bir pizza oyunu göndermeleri iyi olmuş.

Software 2000 baştan aşağı bir Alman şirketi. →





Gece ışıklar altında pizza bekleyen aç Londra

PIZZA CONNECTION 2	71
Grafik • 2D fakat yeterli bir motor. Zaten oyun karışık, bir de 3D motor baş döndürür.	
Atmosfer • Anca uzun oynama sürelerinden sonra atmosferi yakalıyorsunuz.	
Ses • Müzik hakkında söylenecek çok bir şey yok ama diyaloglar ve sesler çok güzel kullanılmış.	
Oynanabilirlik • Kontrol ve arayüzde bir sorun yok. Fakat oyunun içeriği çok. Deli vakit harcamak lazım.	





Biraz arap sabunu var mı? Çok tuzlu oldu bu.

Öyle ki sitelerinin İngilizce versiyonunu bile bulamadım. Nedense sitelerinin İngilizce versiyonunu yapmayı düşünmemişler ya da güzel gizlemişler ben bulamadım. Ben Almanca da bildiğim için siteden bir derece yaralanabildim ama siz girmeyi pek düşünmeyin. Ya da sitenin İngilizce bölümünü bulan olursa bana haber versin. Siteye bu kadar çok değinmemin sebebi insanların sitede bol bol yazışmaları, yeni taktikler ve pizza tarifleri değişmeleri ve de oyunun çok karışık olan stratejileri ile ilgili bilgiler vermeleri. Aslında oyun pizza satışı dışında birçok öğeyi daha içeriyor. Fakat herşey pizza satışları etrafında dönüyor. Sitesi ve şirketi Alman kökenli olan bir oyunda İtalyan aksanıyla İngilizce konuşulması sakın kafanızı karıştırmasın. Altı üstü bir pizza satacaksınız.

« Evet, evet bence de biraz **abartmışlar**. Sanırım adamlar oturan bizim oyunun başından **kalkmasın** ki başka oyun oynayamasın diyorlar.»

Lahmacun, çiğ köfte

Ana menu gayet açılayıcı ve sade. Domates, çarliston biber iconları arasında gayet basit bir şekilde ayarlarınızı yapıp oyuna giriyorsunuz. Yapılacak fazla ayar olmaması iyi olmuş. Karışık strateji dedim, çünkü oyunda siz bir pizzacı zincirinin sahibi oluyorsunuz ve de bütün rakiplerle ilgili sorunlarla, kendi dükkanlarınızla ilgili sorunlarla ve de bizzat pizza yapımıyla ilgileniyorsunuz. Baştan başlayalım. Oyuna girmeden önce size karakter yaratmanızı sağlayan bir ekran veriliyor. Bu ekranda karakterinizin tipi ve tam anlamıyla "ne yöne kayacağı" ayarlanıyor. Seçenekler arasında alıcı, satıcı, gangster, aşçı gibi maddeler var. Bunların değerlerini arttırmak isterseniz başka değerleri düşürmeniz gerekiyor. Bu durumda birkaç yöne birden gitmeniz çok da kolay olmuyor. Bunların dışında pizzacınızın flamasında kullanılacak resim ve rengi de ayarladıktan sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunun en iyi yanlarından biri 3 ana grafik ekranı kullanmanız. Bu ekranlardan ilki şehir görüntüsü. İkincisi dükkanınızın görüntüsü. Üçüncü ekranda ise pizza oluşturuyorsunuz. Bu kadar farklı ekranlar kullanmak sıkılmayı zorlaştırıyor.

Şehir görüntüsünün dükkanı koyacağınız yeri belirleme açısından büyük önemi var. Çünkü burada dükkanların hangi mahallelere hizmet verebildiğini, kalabalığın çok olduğu yerleri ve rakip dükkanları görebiliyorsunuz. Hizmet bölgesi bir daire ile belirleniyor. Kalabalığın olduğu yeri biraz izleyip nereden çok insan geçtiğine bakarak belirliyor ve oradaki boş dükkanlardan birini satın alıyorsunuz. Genelde metro çıkışları veya halka açık bina ve parklara yakın yerlerden çok sayıda insan geçiyor. Eğer şehir gözünüze çok büyük gelirse ve nereyi alacağınıza karar veremezseniz oyun size birkaç öneri yapıyor ve onlardan birini seçiyorsunuz. Aynı seçim headquarter kurarken de geçerli. Headquarter ana bina tarzında bir yer ve birkaç dükkan başına bir headquarter gerekiyor. Ana bina kurarken ana binanın seviyesi ayarlanabiliyor ve oyunda ilerledikçe daha büyük ana binalar kurulabiliyor. Böylece daha fazla dükkan kontrol ediliyor.

Adana, urfa kebap derken

Dükkanların içini teker teker görebileceğiniz görüntüde biraz olay kopuyor. "Bu kadar mı ayrıntıya girilir be kardeşim!" şeklindeki tepkinizi buralardan duyabiliyorum. Çünkü ben de o tepkilerin tıpkısının aynısının üç beş katını vermiştim. Nedenine gelince, dükkanların hepsinin düzenlemelerini siz yapabiliyorsunuz. Yani kaloriferi koyacağınız yerden tutun da dükkanın dekorasyon ve renk seçimine kadar. Buna çok vakit harcarsanız yavaş yavaş arkadaşlarınızdan, ailenizden ve dış dünyadan kopabilirsiniz çünkü oyunun ileri bölümlerinde 20 tane dükkan da açabiliyorsunuz. Ama yine de bahsetmeden geçmeyelim. Elinizdeki paraya göre dizaynı istediğiniz gibi yapabilirsiniz. Yani istediğiniz kadar masa kalorifer alıp onları istediğiniz şekilde dizebilirsiniz. Tabi bütün bunları yaptıktan sonra dükkanınız için çalışacak adam tutmalı ve ona görevlerini sıralamalısınız. Dükkan ne kadar büyük olursa o kadar çok çalışacak adam gerekiyor. Ve ona verilecek görevleri bile ince ince ayarlayabiliyorsunuz. Evet, evet bence de biraz abartmışlar. Sanırım adamlar oturan bizim oyunun başından kalkmasın ki başka oyun oynayamasın diyorlar.













Hah tamam bunlar zengin durdu!

Amanın işçilerim çalışmıyorlar!

Gelelim oyunun asıl olayı olan Pizza yaratma ekranına. Nihayet gelebildik ama ne yazık ki fazla harcayacak vakit yok çünkü harcarsak diğer dükkanların işleriyle ilgilenemeyiz. Daha işe mafya da karışacak. Pizza yapma ekranının sağında geniş bir malzeme menüsü var. (Bana ICQ'yu hatırlatıyor.) Bu menüden istediğiniz malzemeyi alabiliyorsunuz. Menüde biber domates gibi masum parçaların yanında karınca, sinek, yılan, ahtapot gibi absürd şeyler de var. İşin kötüsü eğer ilgileniyor ve beğeniyorsanız bu malzemeleri doğramadan da pizzaya koyabilirsiniz. Yani bir yılanı pizzanın ortasına dolamak nasıl bir zevk olabilir ki? Allah'tan hareket etmiyor. Tabii size kalmış ben karışmam. Eğer malzemeleri doğramak isterseniz ufak bir kutucuğa tıklayıp istediğiniz kadar doğrayabiliyorsunuz. Bir ahtapotu 3 veya 150 parça yapmak sizin elinizde.

Düştü bir pizza mizza batağına

Yaptığınız pizzanın fiyatını kontrol etmeyi unutmayın. Çünkü bu da olsun şu da olsun diye zevkini kaçırırsanız 600 dolara yaptığınız pizzayı yedirecek hiçbir babayiğit bulamazsınız. Ayrıca pizzayı menüde koyduğunuz yer de büyük önem taşıyor. Menülerde öğrenci, aile şeklinde bölümler var. Örneğin öğrenci bölümüne iki üç malzemeli gayet makul fiyatlı pizzalar koyun ki satsın. Bu arada pizzaların tavsiye edilen fiyatını değiştirmek de elinizde. Ama dikkat edin de zarara girmeyin.

Para yönetimi oyunun en önemli unsuru. Ayrıntı ve içerik çok olduğu için yönetimi ayarlamak da oldukça zor. Hatta bence bu oyunu adam gibi oynayana direk bi işletme diploması vermeliler. Gelir gider düzeyini ayarlamak oldukça sıkıntılı bir iş. Pizzadan para kazanıyorsunuz. Fakat bir yandan da malzeme giderleri, kalorifer, su, elektrik faturaları, çalışanların maaşları, dükkan ücretleri gibi giderler sizi zorluyor. Üstelik para kazandığınız pizzaları da siz yapıyorsunuz ve satışları üst düzeyde tutmak yine sizin elinizde. Bir de bu kadar karmaşanın arasına rakip şirketler ve mafya giriyor. Diğer şirketlerle sürekli iletişim içerisinde oluyorsunuz. İyi veya kötü şekilde olan bu iletişimin sonucu kanlı bitebiliyor. Sonuçta o ya da bu şekilde bu piyasada tutunmalısınız ve bazen size yapılan haksızlıklara kızabiliyorsunuz. Bu durumda oyunun başında karakteriniz için belirlediğiniz gangster kısmı devreye geçiyor ve içinizde büyük nefretle önünüze geleni mozarella peyniri haline getiriyorsunuz. Allah'tan bu bölümü de FPS şeklinde yapmamışlar. Zaten bir o eksikti.



TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • http://www.pizzaconnection-2.de/
Yapım • Software2000
Dağıtım • Software2000

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 2MB Ekran kartı

Multiplay • Yok

Alın size Diyarbakır usulü bol acılı Pizza...

Bu kadar karışık bir sistemin arayüzünü iyi tasarlamayı başardıkları için firmadaki amcalarımın ellerinden öpüyorum. Kimi 4 tuşlu oyunlara bu kadar absürd arayüzler tasarlanırken bu oyunda herşey yerli yerinde ve ulaşılması kolay. Bu yüzden vakit arayüze değil sadece oyuna alışırken kayboluyor. Sağ tarafa yerleştirilen menüden oyunun herşeyini kontrol edebiliyorsunuz ve gereksiz başka yerlere basmak zorunda değilsiniz. Grafikler bu oyun için oldukça yeterli. 2D çok yönlü bir motor kullanılmış. Zaten oyunda 3D modellemelere hiçbir yerde gerek olmuyor. Müzik ise çok dikkat çekmeyen orta ayar bir müzik. Fakat diyaloglar gerçekten çok kaliteli. İtalyan aksanıyla İngilizce'yi bu kadar güzel konuşan biri daha görmedim. Oyunun başında size yardımcı olması açısından yardım ekranı açılıyor ve bununla beraber amcam dakikalarca konuşuyor. Ayrıca oyunun her yerinde şehirden gelen ses efektleri ve başka diyaloglar var.

Sonuç olarak oyunda yapılacak çok iş var. Büyük bir şirketteki bütün yönetim kurulu üyelerinin yaptığı işlerden bahsediyoruz sanırım. Zor iş... Neyse ben Pizzacı olmayacam. Tıp daha eğlenceli. Adam kesmek falan. Siz şimdiden bu kadar sıkıntıya girmeye razıysanız Pizza Connection 2 sizin her türlü eksiğinizi giderebilecek düzeyde ağır bir oyun. Kolay gelsin. Usta 3 acılı çek... ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

kisspinball

Bir top peşinde koşturmak zararlıdır. İki top peşinde koşturmak yorucudur. Üç top peşinde koşturmak....

Büyük, efsanevi ama aslında çoğumuzun tanımadığı rock grubu KISS üzerine şimdiye kadar birçok oyun yapıldı. Grubun benim için anlam ve önemi sadece suratı boyalı dil çıkaran üyeleri olması. İşin kötüsü bu suratı boyalı sürekli dil çıkararak dolaşan adamları konu almayıp sadece ismini kullanan bu kadar oyun var ve bunun sebebini çözebilmiş değilim. Bu seferki oyun ise God Games gibi iddialı bir firmanın yayınladığı KISS Pinball.

Mikromekanik harikası

Bir tilt makinasının aşağı yukarı bir Pentium IV işlemci kadar karışık ve kompleks olduğunu söylesem inanır mısınız? Bir tilt makinasının içini ve sisteminin neye benzediğini ilk gördüğümde şok olmuştum. En takdir ettiğim mekanik sistemler arasında yeralan bu aletleri hala uzaylıların yapmış olabileceğini düşünüyorum. Neden derseniz kısaca şöyle açıklayayım. Makinanın gördüğünüz bütün alanı elektronik olarak kontrol ediliyor ve bilgisayara benzer bir sistemle değerlendirilip gerekli puanlama yapılıyor. Tabi gördüğünüz alanı oluşturan topun ittiği, deydiği veya dolaştığı mimari yapıdan hiç bahsetmemek lazım. O her tilt aletinde değişien ayrı bir sanat.

Biraz fazla abartmış görülebilirim ama bu aletler gerçekten birer şaheser. Neyse gelelim oyuna. Sizinde anlamış olacağınız gibi oyun, KISS grubuyla ilgili öğelerle mimarisi kurulmuş sanal tilt makinalarında oynama üzerine. İlk izlenim oyunun nasıl olduğuna bile bakılmadan yapılabilir. Genel kural, başka yerde para harcayarak ve jeton alarak oynanan bir oyunu sınırsız oynayabilmek her zaman güzeldir. Hele bu oyun tiltse ve siz de Amerika oyun salonlarında değil de İstanbul gibi bu zevki keşfedememiş bir kentte yaşıyorsanız. Dilediğiniz kadar basın tuşa, jeton derdiniz yok.

Yavaş yavaş oyunun içine girdikçe hayal kırıklıkları başlıyor. Önce PC'de Pinball oyunları tarihimizi yokluyoruz ve Sierra'nın muhteşem Ultra Pinball serisi geliyor aklımıza. Bu serinin öncüsü olduğu bir geleneği KISS Pinball'da da görüyoruz. Bu gelenek "gerçekte olması imkansız" şeylerin olması olarak nitelendirilebilir. Örneğin masalardan birinde grubun şu meşhur dillerinden biri topu yutuyor veya bir yerde top fireball olarak adlandırılan bir ateşle oyuna döndürülüyor. Bi yere kadar oyuna eğlence katacak gibi gözüken unsur bir yerden sonra cıvıklık olarak görülebilir.

Sok bakim dilini içeri!!

Bütün iyi pinball oyunlarında rasladığım birşeye bu oyun iyi olmamasına rağmen burda da rasladım. Oyunda sadece 2 adet masa var. Masalardan birinin konusu KISS grubu turnede diğeri ise KISS grubu ormanda. İnatla az sayıda masa konulması mantığını bir türlü anlayabilmiş değilim. Turneyle ilgili masada çok fazla doğaüstü olayla karşılaşmıyorsunuz fakat değişik atraksiyon olarak puzzle şeklinde surat dizme var. Ormanla ilgili masada ise buna benzer iskelet vurmaca oyunu var. Bunlar topu belli bir yere attığınızda oyun duruma scorboardda çıkan ufak eklentiler. Bunun dışında ikinci masada çift top kontrol edebildiğiniz kısım oldukça eğlenceli gözüküyor. İlk olarak bu oyunda gördüğüm bir özellik ise sürekli topu izleyen bir kameranın dışında uzaktan bütün masayı görebileceğiniz bir kameranın da olması. Bunun bazen çok yararı oluyor. Geri kalan herşey bir pinball oyununda olması gerektiği gibi. Bonuslar, combolar ve milyonlarca puan var. Her masayı 5 seviyede oynayabiliyorsunuz. Seviyelerin top sayıları ve topu kaybedince sözkonusu olan top kurtarma süreleri farklı oluyor.

İlk bakışta çok fazla eksik gözükmese de birşeylerin olmadığı hissediliyor. Sanki aksiyon biraz eksik tutulmuş ve yeterince hareket sağlanamamış gibi. Daha deli kombinasyonlar, daha fazla yanıp sönen ışık bekliyor insan. Bir de sürekli top bir yerlere dokununca gitar sesi çıkmasa... ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr





Pinball tamam da neden bütün masada amcamların dilleri var?



Bir topla zor oynarken ikinci top gelince aptal oluyorsunuz.

KISS PINBALL	49
Grafik • Bu masaların da üç boyutlu tasarlanmamış olması büyük bir eksi. Fakat sadece masum bir pinball oyunu oynuyorsunuz, Counter değil.	
Atmosfer • KISS'e uygun bir atmosfer yaratılmadığı kesin. Ama gerek olduğunu da hiç sanmıyorum.	
ses • Oyunun konusu ünlü bir rock grubu üzerine kurulmuş. Fakat rock müzik neden duyamıyoruz.	
oynanabilirlik • Arayüz yok. Sadece 3 tuş kullanılıyor. Daha kolay bir oynanabilirlik olabilir mi?	

TEKNİK BİLGİLER
Bilgi İçin • http://www.wildfire.com.au/
Minimum Sistem • PII-233, 64MB RAM, 60MB HDD
Multiplayer • Var

ageofsailII

Age of Sail serisi eskilerde kalan 18. yüzyıl gemi savaşlarının şanını devam ettirmek için tekrar yola çıkıyor.

Kumburgaz'daki yazlığımızın sahilinde birçok balık teknesi bağlı dururdu. Küçük fiber tekneleri olanlar genelde hafta sonu gelince işlerinden çıkıp gelir, Pazar günü bir iki kilo balık tutar akşam yer ve yine işlerine dönerlerdi. Bir de büyük ahşap tekneleri olan, daha yaz gelmeden oraya yerleşip yazın son palamutlarına kadar bekleyen dedeler vardı. 12 yaşımda olduğum zamanlardan bahsediyorum. Her hafta o büyük ahşap teknelerden biriyle balığa çıkar, balık tutmanın inceliklerini öğrenir ama balık tutamadan geri dönerdim. Büyüdükçe o ahşap teknelerin içinde çok daha farklı bir hayat, bir uğraş olduğunu fark ettim. Yazın en başında gelip o tekneleri önce kumsala indirmek ve günlerce süren bakımlarını yapmak, sonra onları suya indirip her gün onlarla kilolarca balık avlamak, fırtına olduğunda hep birlikte onları kıyıya çekmek, yazın sonunda tekrar eski yerlerine bir kış geçirecek şekilde bırakmak apayrı bir uğraş, bir zevk. Ben sadece denize girmeyi severken yazın orada, kışın da boğazda vapurların arasında balıklarla konuşarak hayatını geçiren insanlar var.

Age of Sail serisinin öyle bir geçmişi var ki ben bile hatırlamıyorum. 1996 yılının başlarında piyasaya çıkan ilk Age of Sail Windows 95'in ilk oyunlarından biri olma özelliğine sahip. Piyasayı yakından takip edenler fark etmiştir; açık deniz savaşı türünde başka bir oyun bu sırada çıkmadı. Geçen ay incelediğimiz Sea Dogs bu türe yaklaştı falan o da belli bir hikaye üzerine kurulmuştu ve de "naval combat" tarzında geçmeyen bir çok bölümü vardı. Tam bu tarzda bir şeyler yapılabileceğini bile unutmuşken Age of Sail serisinin ikinci oyunu imdadımıza koştu.(mu?)

AGE OF SAIL II	63

Grafik • Gemi modelleri ve duman efektleri güzel. Bunun dışında çok fazla vakit harcanmamış.

Atmosfer • Atmosferde ses eksikliğini hissettiriyor. Yine de o yüzyılların ve savaşların havası yakalanmış.

Ses • Sadece top sesi ve klasik müzik. Başka hiçbir ses çıkmıyor oyundan.

Oynanabilirlik • Çok fazla pencere, çok fazla tuş. Alışana kadar bıkabilirsiniz.

Yüksek çözünürlükte arayüzlerle beraber çok rahat bir görüntü sağlanabiliyor.





Tarihin tozlu raflarından

Serinin ikinci oyunu tamamen gerçekçi bir senaryo paketiyle karşımıza geliyor. İnkılap tarihinden sıkılanlar için birebir olan senaryolar 18. yüzyılda dev ülkeler arasındaki deniz savaşlarını konu alıyor. Hemen hatırlatmak gerekirse 18. yüzyıl hani şu Guybrush Threepwood'un yaşadığı, çarşaf çarşaf yelken açmış iki tarafı toplarla dolu gemilerin açık denizlerde günlerce yol alıp birbirlerini batırdıkları zamanlara denk geliyor. Senaryoların özelliği bu devirdeki hemen hemen bütün deniz savaşlarını orijinal haliyle içeriyor olmaları. Yani tarih dersinden pek de farklı değil. Ülkelere baktığınızda Türk bayraklı gemilerle de karşılaşıyorsunuz fakat bir Türk *gemisi seçip oynayabileceğiniz bir senaryoya* rastlayamadım. Tek senaryolar dışında oynayabileceğiniz Campaign bölümleri de bulunuyor. Bunlar da yine tarihten alıntılar yaparak uzayıp giden senaryolardan oluşuyor.

Talonsoft oyun dünyasının en eski şirketlerinden. Askeri konulu strateji oyunlarında ön plana çıkan şirket yeni ve çok gizli(!) planlarını pek saklamıyor. Oyunun yanında aynı firmanın birkaç yeni oyununun videosu da geliyor. Bu yapımların konusu da askeri strateji ağırlıklı. Firmanın oyunları genelde sistem açısından oldukça başarılı fakat görsellik biraz eksik kalıyor. Age of Sail II'de ise görsellik olayı biraz daha aşılmış gibi gözüküyor.

Gemi savaşları sadece bir yelken ve üç beş toptan ibaret değil. Bunu oyunun ara yüzünde de iyi görüyoruz. Oyun ekranını isterseniz tamamen ara yüzsüz hale getirebilirsiniz. Bu son zamanlarda çıkan oyunlarda sık görülmeye başlanan bir olay. Sadece oyun ekranıyla iç içe olmak atmosferi sağlamakta büyük görev üstleniyor. Fakat bu oyunda ekrana ara yüzlerin bir veya birkaçını ekleseniz de çok bir sakıncası olmuyor. Ekranınızı Windows masaüstü gibi kullanıyorsunuz. Geminizin hızıyla, silahlarla, rakiplerle ve genel ayarlarla ilgili ayrı pencereler açabiliyor; istediğiniz zaman da bunları küçültebiliyorsunuz. Bunlara ek olarak kullanılan iki önemli ara yüz ekranı daha var. Biri geminizin bazı ayarlarıyla oynamak için kullanılıyor. Bazı öğelerin değerlerini arttırıp azaltarak taktiğinize en uygun seçeneği yakalıyorsunuz. Örneğin tayfanıza silahlarla ilgilenmelerini söylerseniz geminin hareket kabiliyetinde bir gerileme görüyorsunuz. İkinci önemli ara yüz ise geminizin silah ve yelken sisteminin ayarlarını yapmaya yarıyor. Defansif mi ofansif mi oynayacağınız buradan kontrol ediliyor.

> « Oyun başta oldukça eğlenceli gibi gözüküyor fakat çok kısa bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlıyor.»

Barut kokan ambarlara

Ekranda pencere şeklinde açık olan ara yüzlerde de oldukça ayrıntı var. Zaten ilk girdiğinizde uzunca bir süreniz bu ara yüzleri anlamakla geçiyor. İngilizcesi olmayan için bu alışma süresi çok daha uzun da olabilir çünkü tuşlarla ilgili kısıtlı açıklama var ve onlar da İngilizce. Ekrandaki pencerelerden biri hızınızı ayarlamaya yarıyor. Bir diğeri rakiplerinizi gösteriyor. Bunların dışında ekranda göreceğiniz ayrıntıları açıp kapayan komutlar da var. En kapsamlı pencere ise yönünüzü, rüzgarın yönünü, gitmek istediğiniz yönü, dönme hızınızı ve silahlarınızın durumunu gösteriyor. Bu seçeneklerin bir kısmı ayrıca oyun ekranında da gözükmekte.

Bu kadar ara yüz açıklaması esasında bu oyun için yetmez. Çünkü ekranda gemi yerine iki tane çarpı işareti de görseniz çok bir şey fark etmiyor bu oyun için. Gelelim şimdi oyunun stratejik yanına. Ayarlardan geminin atış menzilini işaretleyen bir opsiyon var. Onu aktif hale getirirseniz 3 farklı renkte atış menziliniz işaretleniyor. Silah modununza göre de bu renklerin tonları değişiyor. Kısa menzilde vurma yüzdeniz daha fazla oluyor.

Gemilerin bir diğer özelliği ise bir nevi "skill point"lere sahip olmaları. Yani sanki Diablo oynar gibi başarınız arttıkça geminizin kabiliyetleri artıyor. Bunların da sayısal olarak belirtildiği bir pencere var. Bu skill pointlerin size kazandırdığı en önemli unsurlardan biri liderlik. Gemi filoları kurabilme gibi bir zevki tadabileceğiniz bir ortamda liderliğinizin ön planda olması gerekir. Diğer bir önemli unsur ise atış ve isabet kabiliyeti. Gemileriniz başlarda attıklarından çok azını vuruyorlar. Fakat savaşlara girip çıktıkça menzil ve isabet oranı gittikçe artıyor. Bunlarla birlikte sizin rütbeniz de yükseliyor. Tabi bu tekil senaryolar için değil campaign oyunlar için geçerli.

Daha durumu çakmadılar, iyi mi? Alooo!!





Deniz savaşları

Firmanın görsel açıdan çok da iyi işler çıkaramadığını söylemiştim. Fakat bu Age of Sail II için çok da geçerli değil. Oyunun 3D motoru içinde serbestçe dolaşmak mümkün. Bu şekilde gemilere yaklaştığınızda gemi modellerinin hoş gözüktüğünü fark edeceksiniz. Hatta geminin içinde karınca sürüsü gibi dolaşan tayfayı da farketmek mümkün. Gemiler ağır hasar almaya başladıklarında yelkenlerinde delikler oluşuyor. Bu da tabi sizin hızınızın yavaşlamasına sebep oluyor. Topların ateşlendiği zamanlar için de duman ve su efektleri kullanılmış.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.akella.com
Yapım • Akella
Dağıtım • Talonsoft

Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB RAM, 50MB HDD

Multiplay • Var

Oyuna ilk girdiğiniz andan itibaren o deneme uygun kahramanlık parçaları ve eski klasik müzikler çalmaya başlıyor. Savaşa girdiğinizde bile bu müzik hiç susmuyor. Savaş sırasında duyduğum tek ses ise topun patlayış ve suya düşüş sesleri oldu. Bunların hepsi güzel de daha başka ne var? Ne yazık ki oyunda başarılı fakat oldukça eksik teknoloji kullanılmış. Oyun başta oldukça eğlenceli gibi gözüküyor fakat çok kısa bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlıyor. Hiçbir şekilde gelişmeye açık olmayan stratejiler kullanmak bir süre sonra bayıyor. Sitesinden anladığım kadarı ile multiplayer oynayan bir çok insan var ama onların da bu işten ne anladıklarını anlayabilmiş değilim. Bence boğazda balığa çıkıp asıl denizin nasıl bir şey olduğunu öğrenmeliler. Tuttuğum her balıkta emeği olan büyüklerime sevgiler... ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

cultures



Bir bilgisayar oyunu misyonunu yüklenmişiz gidiyor senelerdir. Çok seneler, nice iyi günümüz, nice kötü günümüz oldu bu dergiyi çıkartmaya çalışırken.

Bir çok ilki bizimle görmemiş olanlar vardır aranızda; ama şunu da bilin ki çok ilklerini bizim yanımızda yaşamış olanlar da azınlık değildir. Amacımız en başından en sonuna kadar umarsızca bir kaç on sayfada bilgisayar oyunu tecrübelerimizi yaymak değil, aynı anda dostluğunuzu paylaşmak ve sizi sadece oyunlarda değil, gerçek dünyada da bize yakın hissettirmekti. En büyük ve masum fantezimiz ise, bilgisayarı olmayan insanların bile bu dergiyi okumak istemeleriydi.

Bu yazıya başlamadan hemen önce sizden ilk ve son isteğime gelince, dergiyi elinize alıp, sayfaları arasında hızlı hızlı yüzmeniz dileyeceğim. Eğer yavaş yavaş kaybolmaya başlıyorsanız, fanteziimiz biraz daha gerçekleşiyor demektir. Belki bir gün tamamını başarırız, kim bilir?...

Yes kez sirumen (Armenian)

Cultures. İlk duyduğumda ya da CD kutusunun arkasına baktığımda oyunun türünü anlamak çocuk oyuncağıydı. Sim City'i alın kızgın ateşte pembeleşene kadar kızartın, üzerine iki tane Age of Empires kırın ve tüm tavaya yayarak eşit oranda pişmesini sağlayın. Ateşi çok açmayın ki çok katı ve sert olmasın. Hatta az sulu olsun ki, güzel olsun, leziz olsun. Sonra da bir kaç tutam Seven Kingdoms serperek, Settlers'la beraber sıcak sıcak sunun. İşte öylesine çizgi film yapılı, şirin ve eğlenceli uygarlık büyütüp-geliştirme oyunu bu Cultures. Aslına bakarsanız, oyunu ilginç ve sürekliyici yapan şaşırtıcı bir şekilde muhteşem bir oynanabilirlik, senaryo özgünlüğü ya da oyunun tarzı değil. Bu sefer saatlerce ekran karşısında kalmanızı sağlayan şey, oyunun renkli mi renkli makyajı. Yani diğer bir deyişle, ufak animasyonları, yerinde ses efektleri, tatlı grafikleri ve en önemlisi ayrıntılı karakterler bütünlüğü! (höh be! Yazarın "ayrıntılı karakterler bütünlüğü" gibi aklına ilk gelen anlamsız şeyi yazması, yazının akışında bu konuyu daha ayrıntılı açıklamasıyla cezalandırılmasına neden olacaktır!). Gerçekten de oyunun en zevkli kısmı yaptığınız büyüttüğünüz güzelim şehirciklerinizin işleyişini bir çizgifilmi izler gibi izlemek. Adamcıklarınızın unu taşıması, kadınlarınızın yol kenarlarında kaynatması, bebeklerin leyleklerle getirilmesi ve daha bilimum ufak hareketler oyuna seyr-i hoş bir hava katmış.

Oyunumuzun konusuna gelince, çok çok eskiden minik bir viking (vikingler hakkındaki hikayeyi hatırlamak isteyenler bir kaç sene önceki "Last Vikings" yazısının girişine baksınlar) kasabası kendi halinde yuvarlanıp giderken, gökyüzünden garip, sıcak, yüce ve karizmatik bir cisim gelir. Günümüz diliyle göktaşı dediğimiz bu cisim, 6 ayrı parçaya ayrılır ve dört bir yana dağılır. Bizim zavallı vikingler ise tüm parçalarını buldukları takdirde ebedi huzura kavuşabilecekleri zannetmektedirler. Ve böylece uzun bir yolculuğa çıkıp dünyayı gezmeye başlarlar.

Ngo oiy ney a (Cantonese Chinese)

Arkadaşlar, oyunun mantığı aynı Age of Empires ve Settlers'taki gibi şehir kurmaya dayalı. Yine herşey bir döngü içerisinde. Yani yine önce buğday ekecek, sonra bunu una çevirip çeşmeden çı- →



Çocuklar çaktırmayın ama kafamıza meteor düşmek üzere.





Sol alttaki Viking gemisi ilk başlarda sizin merkez binanız olarak görev yapıyor.



Cultures	82
Grafik • Çizgi film grafikleri şirin ve eğlenceli. Demoları çok güzel.	
Atmosfer • Atmosfer yüksek, her bireyin farklı olması ve farklı davranması atmosferi çok artırmış, ama savaş atmosferi hayal kırıklığına uğratmış (ama zaten oyun şehrinizi büyütmeye dayalı)	
Ses • Efektler iyi ve gerçekçi, müzikler ise hiç fena değil.	
Oynanabilirlik • Çok basit bir oynanabilirlik, aynı anda haritanın bir kaç yerini görme özelliği. Hız ayarının olmaması oyunu uzun ve sindire sindire oynamanızı sağlamış.	



Boğaz kıyısına da diktik gecekonduları ama sakata gitmesek bari.





Köyünüzün etki alanı, şu minik taşlarla belirtiliyor.

kardığınız suyla pişirip ekmek yapacaksınız. Tabii bu sırada yiyecek için ormanda avlanabilir, balık tutabilir, meyve toplayabilir, portakallı ördek bile yapmaya çalışabilirsiniz. Kestiğiniz odunların bir kısmıyla alet-edavat yaparken, bir kısmıyla da adamcıklarınızın ayağına pabuç yapacaksınız. Zırhlar için avladığınız hayvanların derisini kullanmak isteyeceksiniz ama iyi askerler sadece bununla yetinmeyip sizden bira ve altın isteyeceklerdir. Tabii bu sırada işçilerinizin bir pazar sabahı uyandıklarında kafalarını yanındaki boş yastığa çevirip iç çekmelerini istemeyecek ve bir gün eve gelirken uzaktan ışığın yandığını görmelerini ve enfes yemek kokularını alıp mutlu olmalarını istediğinizden her birini evlendirip çoluğa çocuğa karıştıracak; son olarak da gece, yorgan olarak gökyüzünü kullanmalarını tercih etmeyecek, refah seviyeleri için çadırlar ve evcikler yapacaksınız.

Afgreki' (Ethiopian)

Gerçekten de oyunu benzerlerinden ayıran en büyük özellik her karakterin gerçek bir birey olması. Oyundaki tüm herkesin ayrı bir ismi var, ve her birinin ayrı ayrı açlık, uykusuzluk, dini inanç, eğlenceli olma gibi çeşitli özellikleri var. Bu özelliklerden herhangi biri belli bir seviyenin altına düşerse, o anki ihtiyaçlarını karşılamak zorunda kalacaksınız. Bu ihtiyaçlara tabii ki bir süre sonra aşk da karışacak, ve ekranınızda birden bire "Huriye Vakkas'la evlenmek istiyor, kabul ediyor musunuz?" gibi yazılar görmeye başlayacaksınız. Daha verimli çalışmaları için onları evlendirecek ve aşklarını yine sizin inşa ettiğiniz bir evin içinde ateşli bir gece geçirterek pekiştireceksiniz. Elbette ki böyle bir durumda evinizi ziyaret edecek uzun bacaklı bir kuş yanında küçük bir de bebiş getirecektir. Bebiş büyüyüp çocuk, sonra da yetişkin olduktan sonra sizin istediğiniz herhangi bir işi yapabilecek bir seviyeye gelecektir.

« Cultures'ı aldığınıza pişman olacağınızı sanmıyorum, ama açıkçası oyunun sonuna kadar gelebilecek sabrınız var mı? Onu da sanmıyorum... »

Oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli şey sevgili okurcuğum, adamlarınızın hayatındaki denge olacak. Bir insancığınızı köle gibi çalıştırarak hiç bir yere varamazsınız. Hemen herkesi evlendirmeye, çocuk ve ev sahibi oldurtmaya çalışın. Kimseyi evsiz bırakmayın ve her kadına mutlaka bir tane ev verin. Böylece evde her zaman sıcak bir yemek pişecektir ve çalışan erkek kesimde işten yorgun argın dönüp karısının hazırladığı çorbayı keyifle höpürdetecektir. Daha sonra ise sizin komutunuz eşliğinde (ki bunu kadınlara sağ tıklayarak yapabilirsiniz), yatak odasına doğru meyillenecekler, ve "kamara surtara" adlı ünlü viking kitabının pratik uygulamalarını deneyeceklerdir. Maalesef kadınların oyundaki tek görevi çocuk doğurmak ve yemek hazırlamak. Diğer dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta da elinizdeki maddelerin tüketimi. Diğer real time stratejilerde olduğu gibi elinizdekileri hayvan gibi harcayıp çarçabuk yenilerini bulmuyorsunuz. Bu oyunda çıkartılan ürünler çok zahmetli ve sınırlı. Bazılarını elde etmek için bir kaç işlemden geçirmeniz gerekiyor. Bu yüzden oyunda karşılaşacağınız diğer kabilelerle ticaretiniz son derece önemli. Onlarla eğer ticaret imkanınız varsa bu olanakları sonuna kadar değerlendirin. Ne yazık ki, ticaret kabul ettiğiniz anda ve siz istediğiniz kadar olmuyor. Daha önce carrier yaptığınız bir adamınızı merchant ilan etmelisiniz (bu arada meslekler arasında da bir hiyerarşi var, ki bu çok güzel düşünülmüş bir ayrıntı. Bazı mesleklere adam atayabilmeniz için önce o adama başka işler başartırmalısınız, yani fırında ekmeği pişirecek kişi önce değirmende buğdayı un haline getirmeyi öğrenmiş olmalı, ancak o zaman ona fırıncı olmayı öğretebilirsiniz. Bu öğrenme işi zamanla oluyor. Yani o kişiyi o mesleğe

Eskimolar'la ticaret yapma imkanınız var.



Köy sınırına bu şekil asker kuleleri dikmelisiniz.





Hum tumhe pyar karte hae (Hindi)

Oyunun genel mantığından bahsettikten sonra aklıma takılan bazı noktalar üzerinde duracağım. Bunlardan ilki ve aşırı gıcık olduğum, ama aslında bir o kadar da hoşuma giden oyunda belli bir hız ayarı olmaması. Yani oyundaki tüm real time olayı sabit bir hız boyunca akıyor, herhangi bir şekilde hızlandırmanız veya yavaşlatmanız mümkün değil. Bu kötü çünkü, bir süre sonra bayabiliyor ve her şeyinizi yaptıktan sonra zamanın hızlı akmasını isteyebiliyorsunuz, ve iyi çünkü böylece oyunun çok daha adil bir mekanizması oluyor ve her isteyen (mesela sim coaster'daki gibi) oyunun hızını minimuma indirip, bir sürü şeyi en pratik şekilde yapıp sonra eski hıza döndürerek ufak zaman hilelerine başvuramıyor (Bence turn-based stratejiler haricinde hiç bir oyunda hız ve zorluk ayarı olmaması lazım, tüm oyun programcının belirlediği ölçülerde, gittikçe zorlaşan bir yapıda, tüm zevkleri kastıra kastıra tattıran bir şekilde olmalı. Böylece herkes oyunu bitirirken en az diğerinin ki kadar aynı zorlu yollardan geçmek zorunda kalacak.. (hey! Uzun parantezlar yazdırtmayın demiştim, di mi??)).



Baba bu yeldeğirmenini de diktik buraya ama Kişot abiye yamuk olmasın sakın?!

atadıktan bir süre sonra amcam olayda çalışa çalışa aşıyor ve o mesleğin şapkasını takarak kendini alemin kralı ilan ediyor. Bu öğrenme işini adamı okula götürerek de zamandan tasarruf ederek halledebilirsiniz tabii. (Ayrıca hatırlatın bir dahaki sefere bu kadar uzun parantez açmayayım, konudan kopuyorsunuz)). Merchant'la daha sonra ticareti yapacak noktaları belirleyin ve varsa ticaret seçeneğinizi seçin (hepsi sadece bir sağ klik-le!(aferin)). Ama maalesef vikingciklerimiz biraz korkak yaratıklar ve bilmedikleri uzun yollara-siz haritayı açmış olsanız bile köylerini terkedip gitmek istemiyorlar. Bu durumda scout'ınızı kullanarak belli aralıklarla tabelalar dikmeli ve gitmesi gereken yolun nerede olduğunu göstermelisiniz.



Doo-set daaram (Persian)

Buraya kadar bir şehir kurma ve uygarlık büyütme oyunu olarak gayet başarılı bir oyunla karşı karşıyayız; ama gel gelelim bu cümlenin aynısını oyunun savaşları için kuramıyorum. Öncelikle bence savaş öğeleri çok kısır olmuş. Kesinlikle daha çok askeri birlik türü yapılabilirdi. Askerlerin savaşmaları ise kesinlikle bence çok yetersiz anime edilmiş; hem daha değişik animasyonlar yapabilirlerdi, hem düşmanların HP'leri gözükebilirdi, hem de binalarda biraz daha olsun gerçekçi ve etkileyici yanma efektleri kullanabilirlerdi. Kısacası oyunun savaş kısmı daha renkli ve bir Starcraft ya da Red Alert 2 kadar heyecanlı ve savaşın sonunu merakla bekleten cinsden olabilirdi, olmalıydı, oldurmalıydı, oldurturtmalıydı (öh be!)...

Techihhila (Sioux)

Tüm bunların dışında gözüme çarpan real time stratejilerde şu ana kadar görmediğim, çok tatlı başka bir özellik daha var. O da bazı görevlerin seçenekli olması. Örnek vermek gerekirse, oyunun 2. bölümünde haritanın alt tarafındaki kabileyi keşfettiğinizde size yukarıdaki kabilenin çok iğrenç bir kabile olduğunu devamlı topraklarına girdiklerini, hayvanlarını çaldıklarını, huzursuzluk yarattıklarını söyleyecekler. Sonra da sizden onlarla savaşta kullanmak üzere 50 tane mızrak ticareti yapmak isteyecekler ve karşılığında da aradığınız göktaşının parçalarından bir tanesini önerecekler. Bu sırada yukarıdaki kabileyi keşfedeceksiniz ve hayretle onların da tam tersini söylediğine şahitlik yapacaksınız. Onlar da aşağıdaki kabilenin ne kadar zorba ve savaşçı kabileler olduklarını, yaptıkları kötülükleri falan anlatacaklar ve onlarla mücadelelerinde yardımcı olmanız için sizden 20 mızrak ve 20 yiyecek ticareti yapmak isteyecekler. Karşılığında o göktaşı parçasını aşağıdaki kabileden almada yardımcı olacaklar. İşte burada bilgisayar bu konuda size en ufak bir ipucu vermeden istediğiniz tarafı seçmenizi, istediğiniz tarafa barış, istediğinize de savaş ilan edebilme seçeneklerini verecek.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • http://www.thq.co.uk/
Yapım • THQ
Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • Pentium 166, 32 MB bellek, 190 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Multiplay • Yok

Te amo (Latin)

Cultures sonuç itibariyle epey uzun süre hoşça vakit geçirebilecek bir oyun. Size devamlı gülümseyen şirin bir sevgiliye ne kadar hayır diyebilirseniz, bu oyuna da aynılarını hissedeceksiniz. Ama sadece şirinlikle, aradaki bağın kuvvetliliği arasındaki ilişki üzerine rahatlıkla büyük spekülasyonlar ortaya çıkabilir. Herkesin ihtiyacı olan ve doğuştan bağımlı olunan heyecan duygusunun eksikliği ise bir süre sonra aralık kapıların kapanmasına ve incelen iplerin kopmasına ya da sadece başka bir oyuna yönelmenize neden olabilir, benden söylemesi! ;) ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

kaothekangaroo

Hep kafa göz mü patlatacağız? Hiç mi şirin bir kanguruyla böcük pataklamak istemez canınız? Haydi hep beraber hoplayalım, zıplayalım, hatta coşalım!

Sanırım işe en iyisi Kao'yu tanımakla başlamak. Kao, Avustralya'nın bahanından kopup gelmiş genç bir kanguru arkadaşımız. Aslında Kao diğer bildiğiniz kangurulara göre oldukça fırlama ve yetenekli. Uzun yolculuklara çıkmayı, güneşin batışını izlemeyi ve şaka (özellikle eşek şakası) yapmayı çok seviyor. Bir gün Kao yine yollara dökülür ve kendini bir ormanda bulur. Etrafta aval aval dolaşırken, azıcık uzağındaki çalılarda bir hareketlenme görür ve meraktan hemen çalılara dalar. Tabii dalmasıyla beraber, art niyetli avcının eline düşmesi bir olur ve böylece Kao'nun eve dönüş macerası başlar...

Evim, güzel evim...

Kao'yu uzun bir yolculuk bekliyor; hele bir de onu yolundan alıkoymak isteyen ucubeleri düşününce işler biraz daha zorlaşıyor (Kao biraz eve geç kalacak galiba). Bu arcade oyununda düşmanlarınız çok renkli. Elindeki elma şekeriyle kafanıza vuran sapık domuzlardan tutun da hacıyatmaz gibi etrafta sallanıp duran mutant böceklere kadar birçok hayvancık yolculuğunuz boyunca size eşlik ediyor. Tabii bu ucubeler üzerinize atlarken sizin de eliniz armut toplamıyor. Kao'nun yumrukları gerçekten esaslı, hatta Rocky bile Kao'nun yanında halt etmiş. Aparkatlarıyla rakiplerini 2.80 uzatıyor (bu işi zaman zaman kuyruğunu kullanarak da yapıyor). Ayrıca yakın dövüşün fayda etmediği durumlarda, 'veda ediyorum ringlere arkadaş!' diyerek boks eldivenlerini fırlatıyor ve rakibini iki kaşının arasından vuruyor.





İmdaaaat! Katil çalar saatler saldırıyor.

Oyunumuz rengarenk bölümlerden oluşan beş farklı dünyadan oluşuyor (toplam 25 ana bölüm ve bir o kadar da gizlenmiş bonus bölüm var). Oyun boyunca Kao'yu üçüncü şahıs perspektifinden takip ediyorsunuz. İsterseniz kamerayı ona yakınlaştırabiliyor veya sadece etrafınıza göz atmak için birinci şahıs perspektifine geçebiliyorsunuz. Aşağı yukarı her PlayStation uyarlamasında olduğu gibi Kao the Kangaroo'da da mouse kullanamıyorsunuz. O yüzden özellikle yön kontrollerine alışmak normal bir PC aksiyon oyuncusu için zaman alabilir (ama kontrollerin Level okurlarını pek kasacağını zannetmiyorum). Kao'nun kroşelerini konuşturmak dışında başka yetenekleri de var. Hepsi oyuna dengeli bir şekilde serpiştirilmiş. Bazen planörle bir dağın tepesinden eteklerine doğru süzülürken, bazen de sürat motoruyla sulu ortamları yarıp geçiyor. Tüm bu olaylar sayesinde oyunun temposu hiç düşmüyor. Ayrıca 'check-point' sistemi de oynanabilirliğe artı bir puan kazandırmış; arkanızda bıraktığınız bayraklar sayesinde labirentlerde yolunuzu bulmanız çok daha kolay oluyor.

Grafikler sizi nakavt edecek!

Kao dinamik kamera açılarına sahip üç boyutlu bir oyun. Çözünürlük bir arcade oyunu için oldukça iyi (maksimum 1280x1024). Renk paleti çok derin değil ama oyuna ihtiyacı olan havayı katabilmiş. Grafiklerin de aynı oynanabilirlik gibi sizi oyuna çeken bir yanı var. Özellikle Kao'nun animasyonları çok güzel. Kao'yu bir süre hareket ettirmezseniz, hemen numaralarını sergilemeye başlıyor; kesesinden çıkardığı kocaman bir çalar saati neredeyse gözünüze sokuyor, Rocky tadında ip atlıyor, boynunu 360 derece döndürüyor ve tabii ki tüm bunları sizi oyuna çağırmak için yapıyor. Ayrıca sudayken nefes almak için boynunu suyun yüzeyine kadar uzatıyor. Ara demolar ve müzikler de çok eğlenceli. Her bölümün temasına göre müzik değişiyor.

Kao the Kangaroo çok eğlenceli bir oyun. Aslında oyunumuz daha çok arkadaşlarının PlayStation'larını kıskanan ama abilerinin PC'lerine mahkum olan genç jenerasyona hitap ediyor. Tabii büyükler de Kao'nun peşinden birkaç gün koşabilir. Bu oyun yeterli ilgiyi görürse belki 'Kao VS Rocky' diye bir boks simülasyonu bile çıkabilir. Kim bilir? ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

KAO THE KANGAROO — 75

Grafik • Kao'nun 3D grafikleri ve animasyonları gerçekten çok hoş. Renk paleti çok zengin değil ama içerdiği renkler bu tarz bir oyun için yeter de artar bile.

Atmosfer • Tamamıyla natürel bir ortamdasınız. Kah ağaçların arasında, kah bulutların üzerinde geziniyor ve oradan oraya hoplayıp duruyorsunuz.

ses • Her bölümün temasına göre farklı bir müzik anlayışı var. Kao'nun ve düşmanlarının çıkardığı garip sesler animasyonlarla oldukça uyumlu.

oynanabilirlik • Kontrollere alışmak biraz zaman alıyor. Sonuçta Kao bir PS oyunu ve mouse kullanamıyorsunuz. menüler genelde iyi ama 'save' seçeneği biraz garip.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.titus.com

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB Ram, 125MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplayer • Yok

themeparkinc.

Oğlum be, ahh ah... Geçmiş geldi aklıma şimdi. Hatırlar mısın, küçücük, ufacık içi dolu turşucuk bir dergiciktik o zamanlar. 64 sayfayı bize çok görürlerdi..

Orası öyle, hepimizin elinde büyüdü dergi resmen.. Hem o zamanlar derginin bir odası bile yoktu, minicik bir masada çıkardı koca dergi..

- Tabii be, ne günlerdi. Sen bu ay ne açıklıyorsun, var mı güzel bir olayın?

- Olmaz olur mu?! Gördüğüm anda vurulduğum Theme Park'ın kuzeni gelmiş: Sim Coaster!!

- Harbi?? Çok iyi ya! O oyun çok zevkliydi, hatırlarım; ortamı kana bulamadan oynanabilen o zamanların en iyi oyunuydu! Hatta sonra Theme Hospital falan gelmişti, hatta onu da sen açıklamıştın hatırladın mı? Şöyle diyaloglu falan yazmıştın, şekil olsun diye...

Tarih tekerrür eder

- Aa, evet, evet.. O da çok güzeldi, olum o zamanlar ne yazmıştım hatırladın mı senin için, doktor adayı falan diye... Ehe, aday kısmına gerek kalmadı şimdi!

- Daha değil Gökhan'cım, daha 4 senem var.. Ee, nasıl, farklar var mı Theme Park'tan ve ondan 5 sene sonra çıkan Sim Theme Park'tan..

- Aslına bakarsan, çok fazla yok, ama elbetteki bazı değişiklikler var. Mesela en bariz olanı, artık parkın içinde gezebiliyorsun. Bak göstereyim sana. Şuradaki kameraya basınca...

- Aaaa, çok hoş olmuş. Eğlenceli bir özelliğe benziyor. 3D olması güzel olmuş, ama yine de bence daha etkileyici yapabilirlerdi, bir de böyle her şeyin içinden geçmen iyi olmamış, hem gerçekçiliği bozmuş, hem de diğer türlü olsaydı parkın içindeki sorunları sıkışıklıkları daha iyi anlayabilirmişsin.

- Haklısın tabii, ama olay sadece gezmek değil, yaptığın atraksiyonların içine girip binebiliyorsun da, bak şu trene şimdi.

- Anladım, iyi de olum hiç zevkli değil ki bu, neden böyle bir şey yapmışlar? Başka bir fark yok mu bari?

- Ya aslında böyle yapmışlar, çünkü o kadar uğraşıp özenle dizayn ettiğin coaster'ların içeriden de nasıl gözüktüğünü merak edebiliyorsun.

- Bir dakika. Nasıl? Coaster'ların yollarını falan sen mi dizayn diyorsun?

- Herhalde be, oğlum oyunun ismi ne? Karşına çıkabilecek 18 tane coaster'ın her birini kendin dizayn edebiliyorsun elbette..

- Zor ya da sıkıcı olmuyor mu bari?

- Yok canım, her şey çok basit. Bak, üzerine tıklıyorsun, hooop, sonra da buradan ister yolu döndür, ister yolu yukarı kaldır, eğim yap, ister de şöyle bir 360 derece turlat kendi etrafında ki, binenler çığlık çığlığa birbirlerinin üzerine kussunlar! Öte yandan hakikaten her biriyle böyle uğraşmak istemeyebilirsin de, böyle durumlarda da hazır olarak paket programlardan alabiliyorsun.

Çık! Hayatta binmem!

- Hmmm, iyiymiş. Başka var mı fark peki?

- Var elbette var, her şeye eskisine göre daha çeşitli ve bu sefer oyunda bitirmen gereken görevler var.

- Haydaa! Askeri tim savaşı mı bu, ne görevi yahu?

- Görevli yapmışlar, çünkü Sim Theme Park'taki ➔

THEME PARK INC.	79

Grafik • Demoları yok denecek kadar az, olanlar da kalitesiz. Grafiklerdeki çizgifilm havası atmosfere uymuş, ama daha iyisi olabilirdi.

Atmosfer • İşte grafik konusunda çok iyi olmadan da atmosferin etkileyici olabileceğinin ve kısa sürede içine çekebileceğinin canlı kanıtlarından biri.

Ses • Müzikler 3. sınıf bir çizgifilm havasında bir yerden sonra, ama efektler çok iyi, gerçekçi ve başarılı!

Oynanabilirlik • Günümüzde artık oynanabilirliği zor olan bir oyun pek olmadığından Sim Coaster da oynaması çok kolay bir oyun. Zorluk olarak, belli yrlerde tıkanabilirsiniz, ama her zor görevin bir trick'i olduğunu unutmayın.





gibi başıboş dangıl dungul park yapmak bir yerden sonra zevkli olamayabiliyor. Bilirsin, insanlar bağlanmayı ve bir amaç uğruna yaşamayı severler (heyt be!)

- Nasıl görevlermiş bunlar?

- Mesela belli bir aleti bir ayda 25 kişi kullansın, ya da 25 günde 30 tane balon sat, ya da bir ay boyunca hiç bir emrinde çalışan insanın mutluluğu belli bir seviyeye inmesin gibi. Oğlum aslında bunların bir çoğu zor görevler, ama çok basit püf noktaları var. Mesela oyuna yeni gelen özelliklerden biri de işte şu reklam televizyonları. İstediğin bir şeyin reklamını yapabiliyorsun bunlardan, her köşe başına bir tane koysan, ve özel bir alete belli *bir sürede belli bir kullanıcı* sokmak istiyorsan bunların hepsini sadece o aletin reklamını yaptırmaya zorlasan, rahatlıkla görevi yapabilirsin. Mesela, emrindeki tayfanın mutluluğunun belli bir seviyenin altına hiç düşmemesi görevi de uğraştırmıştı beni. Sonra kolay yolunu buldum tabii. Çalışanlar en çok yorgun olduklarında mutsuz oluyorlar ve kimi zamanlar işleri olduğundan onlar için yaptığım Staff Room'a bile gidip dinlenmiyorlar, sonra da iki saat kızgın, üzgün falan olup deli ediyorlar insanı. Bu gibi durumlarda Staff ekranından yorgunluğu çok olanları belirleyip kendi elimle oldukları yerden alıp Staff Room'un hemen önüne koyuyorum, böylece dayanamayıp giriyorlar içeri keratalar.



Sağ alttaki karakter size yardımcı oluyor.

Bunlardan 3 tane var, bak şuradaki harita ekranından görebiliriz: Land of Invention, Polar Zone ve Arabian Nights.

- Ne yani, oyunun kendi içinde üç tane farklı Sim Park oyunu mu var??

- Cık, hemen hepsi aslında aynı, ama parkın ve aletlerin görünüşü, sesleri ve atmosferi değişiyor. Ama yine de çok tatlı yapılmış bunlar, bambaşka bir park oyunu hissini de verebiliyor bir bakıma.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.themepark.ea.com
Yapım • Bullfrog
Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB Ram, 600MB sabit disk alanı, 4MB D3D ekran kartı

Multiplay • Yok



Düzgün yollar yapmanız parkınızın sağlığı açısından çok önemli.

- Ya işte hisseleri aldıkça şirketteki ortaklığın büyüyor, ki bu da son görevde işine yarıyor, çünkü oyunun en sonunda senden %51 ortaklık isteniyor, bu da açıkçası bir iki tanesi hariç toplam 30 challenge'in hepsini yapmak demek. Golden Ticket'lar ise yeni mekanlar açtığında senin yapamadığın ama o mekanda kendiliğinden bulunan bazı çok özel aletleri halka açıp çalıştırabiliyorsun. Böylece de yeni challange'lar açılıyor falan, her şey birbiriyle bağlı yani. Mesela yine bazı zor Challange'lardan birini hatırlıyorum, halkın mutluluğuyla ilgiliydi ki, eğer parkı güzel ve düzgün bir şekilde kurmamışsan annen ağlasa halkın mutlu olmuyor. Güzel ve düzgün kurmanın en büyük sırrı ise, olabildiğince tek düze yollar yapmak, yeni devamlı dört yol ağızları ve halka ister şuradan git ister buradan seçenekleri değil de, tüm halkı tek bir yol üzerinde gitmeye zorlamak en iyisi. Etrafa da bir sürü çiçek, ağaç, süs falan yerleştirip Entertainer'ları da saldın mı, %85'in üzerine bile çıkartabiliyorun mutluluğu.

- Vay, iyiymiş ya, diğer sim park oyunları gibi çok tatlı olmuş. En kötü ihtimal oturup parkın işleyişini, akışını izlemek bile çok zevkli.

- Bak, bu doğru. Aslında en kötü ihtimal değil de, oyunun en zevkli kısmı orası.

- Güzel oyunmuş harbi, peki kaç vermeyi düşünüyorsun koç?

- Şöyle 75-80 arasını alır gibi, daha da iyi olabilirdi, eğer grafiklerdeki şirin çizgifilmsi hava biraz daha gerçekçi ve ayrıntılı olsaydı.

- Anladım, ben de yazılarımı yazmam lazım, hadi kaçtım.

- Görüşürüz dostum. ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

«Düzgün bir park kurmanın en büyük sırrı, devamlı dört yol ağızları ve halka ister şuradan git ister buradan seçenekleri değil de, tüm halkı tek bir yol üzerinde gitmeye zorlamak.»

Yorgunluk başa bela

- Ehe, iyi de, iki saat uğraşılmaz ki bunlarla!

- Uğraşırsın uğraşırsın, işin ucunda Golden Ticket ve Theme şirketinde hissedarlık olunca, öyle bir uğraşırsın ki...

- Vaay, yani şöyle hafiften borsa olayı var.

- Yok aslında o kadar değil, sadece görevleri yaptıkça hisse topluyorsun, zaten oyunun en son görevi, ki bu tüm park alanını açtıktan sonra çıkyor. Aa, dur ben sana onu anlatmadım. Aslında az önce yalan söyledim, oyunda görevler ve Challange'ler var; görevleri yapmalısın çünkü başka türlü oyunda ilerleyemezsin ve bu görevlerin sonuncusu hariç tamamı, parkın bir kısmını açmaya yönelik.

- Nasıl parkın tamamı baştan verilmiyor mu?

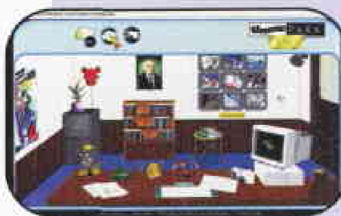
- Pek değil, görevleri yaptıkça parkın diğer kısımları da açılıyor, belli bir süre sonra sana bambaşka bir tür park açmana izin veriyorlar.

Alın size zor görevler

- Peki şu az önce bahsettiğin Challange'lar nedir küselim?

- Onlar da sana karşı yapılmış çeşitli "oğlum hayatta bunu yapamazsın, yaparsan al sana şu kadar hisse şu kadar Golden Ticket" iddiaları. Eğer iddiayı kabul edip yaparsan, sana vaadedileni alıyorsun, ve aynı şekilde 5 kere yapamazsan da babayı alıyorsun.

- Ee, o nesneleri alınca ne oluyor ki?



Baba, site yapmışsınız?!

Valla, araya girmeden edemedim. Theme Park Inc. hakkında bilgi toplarken adamların hazırladığı siteye bir de girdim ki ne göreyim?! Uzun zamandan beri karşılaştığım en şirin site, flash ile hazırlanmış ve bir ofis şeklinde dizayn edilmiş. Mesela bilgisayara tıklıyorsunuz, 13 yeni mailiniz var diyip, oyun hakkında size bilgiler veren, sanki patronunuzdan gelmiş gibi hazırlanmış mailler geliyor. Kitaplığa tıklıyorsunuz, içinden ekran koruyucu vs. olan kitaplar çıkıyor. Çok şirin, çok güzel. Mutlaka girin (www.themepark.ea.com)

-Blaxis

police tacticaltraining

Kim devamlı deliler gibi eğitim yapıp bundan zevk alır ki? Üstelik konuda akıcılıkta yok. Sabahtan akşama kadar bir sürü değişik silah kullanıp kağıttan hedefleri vurmak istiyorsanız o sizin bileceğiniz iş tabii.

Hangi sivri zekalının aklına böyle sonu olmayan ve hiç bitmeyecek bir oyun yapmak gelmiş bilemem ama bu oyun adamı ifrit eder. Ehem pardon bunları yazının sonunda yazmam gerekliydi. Baştan başlayalım:

Oyunda bir polisin geçtiği tüm atış talimlerinden geçerek bunlardan yüksek puanlar almaya çalışıyorsunuz. Daha doğrusu o eğitim alanını geçmek için size konmuş olan puan barajını tutturmaya ve mümkünse aşmaya çabalıyorsunuz.

Üç talim alanı ve dört silah tipi var. Talim alanlarından birincisi olan Target Range'de elinizdeki silahla belli bir puan alıp uzmanlaştıktan sonra Alley Walk'a geçiyorsunuz. Alley Walk etrafı tahtalarla kaplı ufak çaplı bir labirent olarak tarif edilebilir. Bu labirentte karşınıza çıkan kağıt hedefleri vurduğunuz bölgelere göre puan alıyorsunuz. Burada zamanlamayı iyi ayarlamalı ve ilk çıkan düşmanları ilk vurmalısınız. Çünkü belli bir süre sonra hedefler eski haline geri dönüyor ve sizde vurulmuş olarak kabul ediliyorsunuz. Bu arada da masum insanları temsil eden hedefleri vurmaktan kaçınmalısınız çünkü size puan kaybettirirler.

Hedefleri vururken ateş ettiğiniz bölgeye göre puan alıyorsunuz. Baş bölgesi 2, vücudun ortası 3 ve diğer bölgeler ise 1 puan kazandırıyor.

Son talim alanı ise sniperlar için özel olarak hazırlanmış iki ayrı bölümden oluşuyor. Bunlar sniper warehouse ve sniper range. Sniper warehouse da bir binanın camlarından çıkan hedefleri vururken sniper range'de ise çimenlik bir alanda karşınıza çıkan hedefleri indiriyorsunuz. Bu alanlardan sniper range gece oynandığında sizi en çok çıldırtan ve muhtemelen geçemeyip takılacağınız bölge olacak çünkü karanlıkta hedefleri görmeniz çok zor oluyor.

Şimdi gelelim silahlara

İlk kullandığınız tabancada mermileriniz laser pointer neredeyse oraya gidiyor. Buna karşın ikinci silahınız olan sniper tüfeğinde hedefinizin biraz üstüne ateş etmelisiniz çünkü tüfekler aşağı çeker. Aynı kural MP 5 içinde geçerli. Shotgun (pompalı tüfek)'da ise yapmanız gereken her atışınızdan sonra namlunun durumunu kontrol etmek ve hedefinizi mümkün olduğunca ortasından vurmak. Dikkat edin bu silahı kullandığınızda saçmalar geniş bir alana yayılıyor. Özellikle rehinelerin arkasındaki teröristleri vururken çok dikkatli davranın ve başlarından özenle vurun.

Şimdi de taktiklere gelelim. Target Range'de pek zorlanacağınızı sanmıyorum. Alley walk'ta ise dikkat etmeniz gereken konu silahınızı etrafta hedef çıkma olasılığı düşük olan boş koridorlarda falan doldurmanız ve o zaman bile ilerlemeniz. Çünkü süreniz sınırlı. Bu arada hedeflerinizden hep 3 puan almaya bakın. Sniper bölümlerinde ise gerçekten taktik kullanmalısınız. Sivil hedefler çıktığınızda eğer mermileriniz azalmışsa backspace tuşuyla hedefi geçmek yerine hemen mermilerinizi doldurmaya bakın böylece eksi puan almazsınız. Emin olmadığınız hedeflerde hemen vücudun ortasına doğru zoom yapın. Eğer hedefi görememişseniz hemen enter tuşuyla dış görüntüye geçin. Hedeften eminseniz göbekle boyun arasına nişan alın. Silah aşağıya çektiğinden 3 puanı almanızı daha olası olur.

Oyunun motoru daha geliştirilse ve senaryo, eğitimin sonunda gerçek görevlerle pekiştirilse oyun belki sürükleyici olurmuş fakat bu halıyle 23 levellık bu oyunun yalnızca müziği iş yapar o kadar. ■ ■ ■

Burak Akmenek



Pardon bayan bu ikisi sizi rahatsız mı ediyor acaba?





TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.sylum.com
Yapım • Sylum
Dağıtım • Wizardworks

Minimum Sistem • P 233, 64 MB RAM, 8 MB 3D Ekran kartı

Multiplay • Yok

Police Tactical Training 60

Grafik • Çizimler hiç fena değil ama özellikle ışık efektleri üzerinde daha çok durulabilirmiş. Çok yaratıcı oldukları da söylenemez.

Atmosfer • Bir yerden sonra monotonluk ve zorluktan sıkılıyorsunuz. Oyunun en zayıf tarafı bu.

Ses • Oyunun en büyük avantajı. Müzik gerçekten çok hoş. Sizi tamamen bir polis dizisinin içine sokabilir. Ama tek parça olduğu için bir yerden sonra sıkılıyorsunuz. Ses efektleri ise gayet başarılı.

Oynanabilirlik • Yüksek bir oynanabilirlik var. Birde konusu güzel olsaydı.

microsoft classicboardgames

Biz biz idik, biz idik. On iki oyun idik, bir kutuya dizildik...

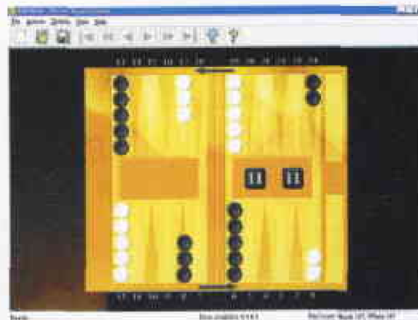
Yoo, Borglar tarafından asimile edilmiyordum. Yalnızca "Bu ay belki şöylee sağlamından bir adventure ya da şık bir FRP oyunu gelir de yazarım!" hayalleri kurarken Sinan'ın bana "Sana da inceleme olarak bu kaldı!" demesiydi benim tüm direniş çabalarımı kıran. İşe bak, yıllar yılı tavlaydı damaydı satrançtı bilumum oyunu oynamıştım ama GeForce, poligon, Counter-Strike, özel efekt, RTS gibi kavramların cirit attığı bu alemde dönüp dolaşıp karşıma çıkacakları aklımın ucudan bile geçmemişti doğrusu. Ne yapalım, inceleme incelemedir diye oturdum makinenin başına,kureverdim bir güzel bu on iki oyunluk pakedi.

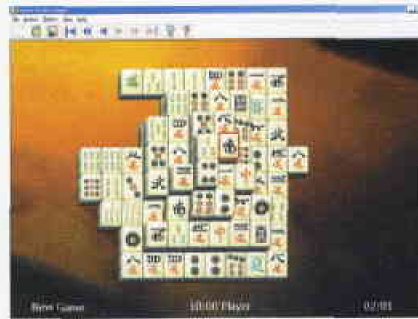
Pencü se

Classic board games'in içinde yer alan oyunların tamamını burada kurallarıyla birlikte anlatmaya asla yerimiz yetmez, ama zaten buna gerek de yok. Özenle hazırlanmış bir yardım dosyası içinde tüm oyunların kurallarını, statejilerini ve hatta kısa bir tarihçelerini bile öğrenebiliyorsunuz. Ama oyunların neye benzedikleri konusunda kafanızda kaba bir fikir oluşması için kısa kısa açıklamalar yapalım bakalım :

Efendim, tavla, dama, domino ve satranç hakkında hiç fikriniz yoksa onların yöresel yemek ya da uçak modeli olmadıkları uyarısını yapıp, kalan bilgiyi almak üzere sizi bir büyüğünüze ya da en yakın kahveye yolluyorum.

Çin daması altıgen yıldız şekilili bir sahada oynanan ve taşları kendi alanınızdan rakibinizinkine taşımanızı gerektiren bir oyun. 4-in-a-line ise yukarıdan pulları atarak dörtlü bir sıra yapmaya çalıştığınız şu "dörtleyen kazanıyor"dan başka bir şey değil. Reversi, bazılarınızın cep telefonlarında da bulunan, rakibinizin pullarının başına ve sonuna kendi pullarınızıkoyarak onları kendi renginize dönüştürdüğünüz oyun. Taipei, eş şekilleri bulma esasına dayalı tek kişilik bir oyun. Gomoku, dörtleyen kazanıyor'un beşli olanı, ama satranç tahtası gibi bir oyun alanı var. Chinese Chess, adından da anlaşıldığı gibi satranca benzeyen hayli zevkli bir oyun. Shogi de satrancın hemen hemen aynısı niteliğinde, sadece ufak bir kaç fark içeriyor(Örneğin rakibinizin taşlarını aldıktan sonra kendi cephenizde oyuna sokabiliyorsunuz!). Ve son oyun, 4000 yılı aşmış bir geçmişi olan, tüm strateji oyunlarının babası ve belki de en zorlusu olan Go. Size Go hakkında fazla bir şey söylemeyeceğim, yalnızca Trevanian'ın Şibumi adlı romanını okuyun diyorum, o kadar.





Taipei tahtasından bir görünüm...



İşte oyunlarımız, seç,beğen, al, oyna !

Savarlar güzeli genç ise

Classic board games'in müziklerinin biraz kendilerini tekrar etmekle beraber oldukça hoşuma gittiğini söyleyebilirim, özellikle de Reversi'nin fon müziğindeki piyano solo, oyunu oynamadan bile uzun süre dinlenebilir. Her oyunu dilediğiniz anda save etme şansınız da bulunuyor. Çalışmaktan yorulduğunuzda kısa bir ara verip bir kaç el 4-in-a-line ya da çin daması oynayabilirsiniz. Go ve reversi için ise biraz daha yüksek konsantrasyona ihtiyacınız olaacaktır. Bu arada zorluk seviyesini arttırdığınızda bilgisayarın bir hayli düşündüğünü ve oyuun süresinin yaklaşık iki katına çıktığını da ekleyeyim.

CLASSIC BOARD GAMES 69

Grafik • 3D olarak tasarlanmamış, ama böylesi çok daha rahat, çok daha kullanışlı.

Atmosfer • Nasıl yani ??!!

Ses • Bazıları fazla kendini tekrarlasa da gayet uygun hazırlanmış müzikleri var (En güzeli Reversi'ninki!).

Oynanabilirlik • Kolayda oynarsanız bilgisayarı alt etmek dert değil ama zorluk seviyesi arttıkça çok kafa patlatmanız gerekecek.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.microsoft.com

Minimum Sistem • Pentium 90 Mhz, 16MB RAM, 120 MB HDD

Multiplayer • Var

Classic board games, ideal bir oyun koleksiyon CD'si. Hem zone.com'dan internet üzerinden de oynayabilirsiniz. Dostlarınıza bilmedikleri oyunları öğretmek ya da laptop'unuz varsa orada burada oynamak için de kullanabilirsiniz. En iyisi de, Metal Gear Solid ya da Red Alert 2 oynamayan büyükleriniz için çok uygun bir hediye olabilir! ■ ■ ■

Batu & Gökhan I batu@level.com.tr

arthur'sknights

Büyülü taş mı kılıçtan çıkar, büyülü kılıç mı taştan çıkar?

origins of excalibur

Aslen sevgili okur, bu satırları size 10 günlük süre içerisinde iki kez kafayı yemiş bitirmiş bir bilgisayarın üzerinden yazıyorum. Siz bu satırları okurken benim çoktan format atmış olacağım bu elektronik devre yığını ve şu az yukarıda başlığını okuduğunuz ölümlü oyunun öldüresi bug'ları sizlere bu oyunu açıklamamak için uzun işkencelerde bulundular. Başıma binbir türlü bela getirse de, fizik sınavına çalışmamı engellese de, işte karşınızdayız sevgili okur! İşte koskoca iki sayfa da, bu oyunun lanetini kırmaya yemin ettik sevgili okur! İşte kanımızın son damlasına hepinize hakettiğiniz ve ihtiyacınız olan tüm bilgileri vereceğiz sevgili okur! Sizin için varız ey okur!! Tutmayın beni, heeeyyt!!!!

Onur

Öhöm, tamam. Zevzekliğe gerek yok, şurada ciddi ciddi bir açıklama yapıyoruz, hayret bir şey! Evet beyler (ah ahhhhh! Gönül isterdi ki, buraya coşkulu ve koyu ve altın harflerle bayanlar da yazalım, ama tahmini derginin bir erkek okuyucusuna karşılık yaklaşık 0.015 bayan okuyucu düştüğü varsayılırsa pek anlamı olmaz herhalde (ama olsun, yarı prestij için yarı da o 0.015'e saygımızdan dolayı söylemeye karar verdim) ve bayanlar, Arthur's Knights: Origins of Excalibur dev Fran- ➔



Bundan yüzyıllar önce, Britanya adası çok çalkantılı ve zorlu zamanlar geçiriyordu. Bu karanlık çağ, Romalı'ların 410 yıllarında adadan çekilmesinden, 9.yy'ın sonlarına doğru İskandinav'ların saldırmasına kadar sürdü. İşte bu 500 yıl boyunca Britanya Saxon'larla savaşırken, Kral Arthur ve yuvarlak masa şövalyeleri efsanesi ortaya çıktı. Onur, cesaret ve saygıyı temsil eden bu savaşçılar ortalarda göründüğü zamanlar Avrupa'da büyük işgaller başlamış ve Batı Roma Krallık'ının kalıntılarından tarihin ilk barbar krallığı hortlamıştı. Kelt dinine ait şövalyecilik kavramı 12. yy'dan sonra bazı yazarların da etkisiyle Hristiyanlık'ın bünyesi altına girdi ve bir süre sonra halkın gözünde şövalyenin imajı oluştu : Eğer zırhların içinde ve büyük bir atın üstünde biri yanındaki özel kişiyi koruyorsa işte o düzenin, adaletin ve Hristiyanlık'ın savaşçısı bir şövalyedir. Halen günümüzde bile her yıl kitaplarıyla, filmleriyle kelimenin tam anlamıyla yaşayan bir efsanedir Kral Arthur ve Şövalyeleri.

ARTHUR'S KNIGHTS: ORIGINS OF EXCALIBUR	52

Grafik • Her ne kadar grafikleri üzerinde biraz uğraşılmışsa da yetersiz karakter animasyonları ve demoların eksikliği kesinlikle bir hayalkırıklığıydı.

Atmosfer • Güzel bir fikir ziyan edilmiş. Grafik ve oynanabilirliğe yeterince özeni göstermezse ve tüm atmosferi sadece ses efektleriyle kapamayı düşünüyorsa aldanıyor.

Ses • Bir Cryo oyunu olarak yine sahip olduğu en büyük ve en güzel özellik bu. Müzikler atmosferle tamamen uyumluyken, seslendirmeler başarılı, efektler de gayet gerçekçi.

Oynanabilirlik • Bazı yerlerde karakterinizi göremiyorsunuz bile. Ve koşarken yön değiştirmeye çalışmanın bile sorun oluyor. Savaşlarda da kontrolü yeterli görmedim.



Bradwen abimizin havuzbaşı sefası grafiklerdeki donukluk yüzünden havuzbaşı cefası haline gelmiş.





Çıksana lanet kılıç! Hınng hıınnngggggggggh!!!



Şu kılıcı yerinden sökemezsem benim yeni mekan burası olacak galiba.

sız adventure firması Cryo'nun 2000 yılında çıkarttığı ancak Türkiye'ye geleli çok olmamış bir oyunu. Tahmin edeceğiniz gibi oyunda 7. yy'da Time Machine'de kullanılan motorun hemen hemen aynısı (bu sefer birazcık mouse eklenmiş) yine kullanılmış. Yani karakterimizi üçüncü gözden görüyor ve tamamen 3D renderlanmış arka planların önünde sabitlenmiş farklı kamera açılarıyla oynuyoruz oyunu. Bu farklı kamera açıları taktiği aslında iyi bir taktiktir programcı için, daha rahat eder programcı, oyuncu için de çok kafa karıştırıcı olmadığından rahattır, ama öte yandan aynı şekilde de sorunlu bir taktiktir, ekranda görmeniz

«Oyunun negatif özelliklerinin yanı sıra çok bug'ıyla da karşılaştım. Kesinlikle daha iyisini bulursunuz.»

Kral Arthur ve yuvarlak masa şövalyeleri konu alınmış. Oyunun konusuna daha ayrıntılı olarak geçmeden önce değinilmesi gereken en önemli nokta ise oyunun yapısı. Daha önce Odyssey ve

Grafiklerin burada güzel gözüktüğüne aldanmayın.





gereken bir şeyi göremezsiniz, adamınız abuk subuk bir araya girer ve tamamen ekrandan çıkar falan. Sonuç itibariyle ben oyunun görünüşünden memnun kalmadım. İyi bir fikir, ama yeterince iyi işlenmemiş.

Dürüstlük

Oyunun konusuna gelince sevgili Level halkı, ikiye ayrılmış bir adventure için gayet hoş ve ender bulunan her iki taraftan da olaya yaklaşabildiğiniz bir yapı görüyoruz. Buna göre konu, oyunun hemen başında sizden iki seçimden birini yapmanızı istiyor. Ya baş kahraman Bradwen'ı Celt dinine bağlanmasını sağlayacak ve yolunuzu o yönde seçeceksiniz ya da Hristiyanlık adına büyük işler yapacaksınız. Bradwen üvey kardeşi Morganor tarafından ülkeden sürüldükten sonra, yuvarlak masa şovalyelerinden biri olmaya karar verir. Bu bakımdan eğer Celt dinini seçrseniz Bradwen büyücülerin kralısı, babası, atası Merlin'ler işbirliği yapacak, yok eğer hristiyanlığı seçerseniz de Lancelot ve Novelius'un sempatisini kazanıp bir paladin olmaya çalışacaksınız. Aslına bakarsanız oyunun en büyük özeliği senaryo konusundaki bu ana seçimin oyun içinde bir çok ufak seçime pekişmiş olması. Yanı karşılaşacağınız bir adamla konuşmak veya kılıcını çekip adamın cücüğünü dürmek tamamen sizin seçiminiz. Aynı şekilde oyun içindeki hareketleriniz, kararlarınız ve görevleri bitiriş şekilleriniz karakterlerin size karşı olan tutum ve davranışlarını bir hayli etkileyebiliyor. Kısacası doğrusal olmayan bir senaryodan bahsediyorum size. Oyun hem iki ayrı küçük oyundan oluşuyor, hem de siz oynadıkça kendi içinde yapılanıyor. Bu da en başından beri olması gereken ideal adventure oyununa biraz daha yaklaştığımızın bir kanıtı (bu ideal oyunun en büyük özelliği linear olmaması bence çünkü).

Oyunun grafik motoru Cryengine isimli, Cryo'ya has daha önce de kullandığı eş zamanlı 3D render'lardan oluşan bir motor. Ancak ve ancak şiddtle ve büyük hayalkırıklığıyla söylüyorum ki, oyunda beklemediğim kadar çok bug vardı. Bu bugların yarısı grafikle ilgiliyken, yarısı da oyunun kendisiyle ilgili (yani durup dururken oyundan çıkmalar, nedensiz yere kitlenmeler...). Grafikle ilgili de çok saçma kaymalar ve bazı olması gereken görüntülerin yerinde olmaması gibi sorunlar var. Bu buglar'ın haricinde, ne yazık ki grafikler hayalkırıklığımı düzeltmeme yetmedi. Her şeyden önce arka planlar bence çok donuk, statik ve ruhsuz yapılmış. Bu da karakterlerle mekanlar arasında kimi zamanlar inanılmaz bir uyumsuzluk göstermiş. Uyumsuzluğun bariz olmadığı yerlerde de aynı donukluk kendini gösteriyor. Hareket edenle duran öge aynı frekansta değıl yani diğer bir deyişle. Gel gelelim, aynı eksiklikleri ses efektleri için söyleyemeyeceğim. Bence Cryo'nun hep yaptığı gibi ses efektleri gayet gerçekçi ve seslendirmeler de oldukça başarılı.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.arthursknights.com
Yapım • Cryo
Dağıtım • Cryo

Minimum Sistem •Pentium II 300, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 16 Mb ekran kartı

Multiplay •Yok

Bu işitsellik konusunda kesinlikle hep bekleneni vermeyi alışkanlık haline getiren Cryo'ya bu konudaki özverilerinden dolayı, buradan selam yolluyor ve yanaklarından öpüyoruz (hastasıyız valla bu adamların!).

Cesaret

Sonuç itibariyle Arthur's Knight kesinlikle daha güzel olabilecek bir oyundu. Diğer bir deyişle teknolojiyi kötü kullanmaya kurban edilmiş gerçek bir efsane de diyebiliriz. Ama ne olursa olsun, şövalye ruhuna ufacık bir toz bile kondurmadığı da bir gerçek.

Şövalye ruhu. (son söz). ■ ■ ■

Gökhan & Batu I gokhab@level.com.tr



1nsane

Doğanın kucağında hayvanlarla yanyana saatlerce tozu dumana katabilmek ne hoştur, lay lay..

Evet, evet. Ne düşündüğünüzü biliyorum. Yine Onur ve yine araba yarışı diyorsunuz. Fakat bir saniye beni dinleyin. Bunu açıklayabilirim. Sandığınız gibi değil. Bu sefer suçlu benim. Oh işte, söyledim rahatladım. Evet doğru, suçlu benim. Bu ay bu oyunu ben, bizzat, kendim hür irademi kullanarak aldım. Sebebi ise yaklaşık iki ay öncesinden merak etmeye başlamış olmamdı. 2 aydır beta olduğu için inceleyemediğimiz 1nsane'in incelemesi sonunda bu ay yapılacaktı. Birkaç aydır incelediğim 4x4 oyunlarından ve herhangi bir nevi tekerleği olan diğer araçları içeren oyunlardan sonra bu oyunu başkalarının incelemesini kendime yediremezdim. Düşünsenize Sinan'ın halini. Ben bu yarış oyununu almıyorum diye oyunu gidip megabozukemin'e bile verebilir. Aman tanrım düşüncesi bile korkunç!!

Şimdi oyuna yarış oyunu dedik tabi ama esasında bu oyunun install'undan sonra herkesi oldukça farklı şeyler bekliyor. Öncelikle oyunun Codemasters tarafından yayınlandığını hatırlatmak lazım. Bu iddialı konsol ağırlıklı şirket Colin McRae ve TOCA serisini de yayınlamış ve bu oyunlar olay olmuştu. Fakat 1nsane'den bunu beklediklerini sanmıyorum. Çünkü o profesyonel oyunlara göre bu oyun sadece eğlencelik bir yapım kalıyor.

OH BABY, BABY

1nsane'de yarışma kavramı birkaç değişik oyun çeşidi ve kurala bağlanmış. Sanki bir multiplayer oyunmuş gibi Capture the Flag tarzı modlar var. Bu modlardan ilki normal off-road oyunu. Kapıların hepsini takip ederek parkuru ilk tamamlayan kazanır. Bu kadar basit. Jamboree adlı ikinci bir modda kapılar biraz daha değişik kullanılıyor. Kapıdan ilk geçen o kapıyı aktive etmiş oluyor. Sizden önce o kapıyı kaptılarsa siz de önce başka kapıları kapıyorsunuz. Sonra diğer kapılara dönüp hepsini almaya çalışıyorsunuz. Capture the Flag modu şimdiye kadar yarış oyunlarında kullanılmış en ilginç mod olma özelliğini taşıyor. Yarışın hemen başında yere dikili bir bayrağı kapıp mümkün olduğunca uzun süre tutmak hatta onunla birlikte gerekli kapılardan geçmek esas amacınız. Bayrak nasıl tutulur nasıl alınır derseniz, bayrağı alan aracın arkasına bayrak dikiliyor ve araçla beraber gidiyor. Almak istediğinizde de çarpmanız gerekiyor. Diğer bir mod bayrağı alıp belli bir yer üzerine bırakma üzerine. Bunların dışında kapılarla bir çok değişik kombinasyonlara giren değişik modlar da mevcut.





Kullanabileceğiniz 20 adet lisansı alınmamış araç veriliyor. Lisansı alınmamış demek araçlar orijinal değil ve benzemesin diye de komik isimler kullanılmış demek. Tabi bir 4X4 EVO'dan sonra lisansı alınmamış kavramı oldukça ezik geliyor ama demiştim ya bu oyun eğlencelik. Araçlara ince ayar yapabiliyorsunuz. Fakat ince ayarla kim ilgilenir ki? Zaten haritalarda o kadar çok hoplayıp zıplıyorsunuz ki bir de ayarlarla uğraşacak haliniz kalmıyor. Haritalar demişken 30 tane değişik mekanda harita yapılmış Bunların içinde Türkiye'de var. Komik olan her haritada değişik hayvanların karşınıza çıkması. Örneğin bir haritada arkanızdan deli gibi bir koşturuyor ve eğer çarparsanız oldukça hız kaybediyorsunuz.





Start verilince bayrağı ilk kapanı tutabilene aşk olsun

IT'S A WILD WORLD...

Oyunun grafikleri çok da tatminkar değil. Gayet basit derecede kaplama ve modellemeler kullanılmış. Efekt ve animasyona çok sık rastlanmıyor. Sadece hasarlar iyi belirtilmiş. Sesler de çok açıklayıcı değil ama standart bir araba yarışı oyununda olması gereken sesler. Bunun dışında oyunun fizik motorunda biraz kusurlar var. Motor çok katı olduğu için araç kontrolü oldukça zor elde ediliyor. Fakat oyunu sadece eğlencelik gezecek bir oyun gibi görürseniz bu sizi çok da rahatsız etmiyor.

Eğlencelik bir oyun çünkü gerçek araba unsurlarından oldukça uzak öğelere sahip. Ama bir an düşünüyorum da sanki bütün araç fiziki ne kadar da sıkıcıymış ve özgür olmak ne kadar da güzelmiş. Dağ tepe dümdüz gidip istediğiniz kadar takla atabilmek. Oh baby baby it's a wild world... ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.godgames.com
Yapım • Code Masters
Dağıtım • God Games

Minimum Sistem • Pentium II 400, 64 MB RAM, 8 MB 3D Ekran kartı

Multiplay • Var

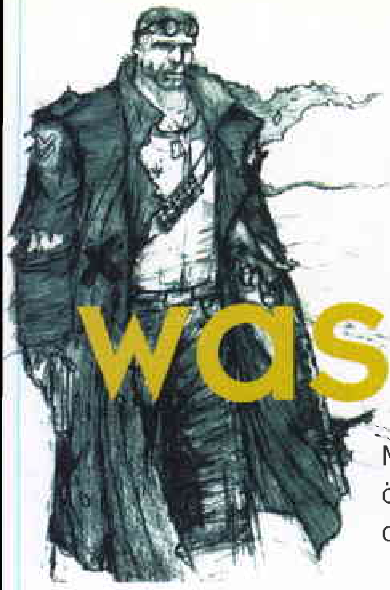
1NSANE 62

Grafik • Dokuları zengin fakat animasyon ve efekt açısından çok sağlam değil.

Atmosfer • Eğlence faktörünü yukarılara taşıyıp yarış unsurunu ortadan kaldırmışlar.

Ses • Korkunç kötü bir müzik var. Ses efektleri ise klasik bir yarış oyunundan ileri gidemiyor.

Oynanabilirlik • Arabanın kontrolü oldukça zor. Temkini elden bırakmaya gelmiyor.



wasteland

Madmax'in dünyasında Counterstrike! Üstelikte önünüze geleni vurmak serbest. Firendly Fire açık diye strese girmeye son.

Mel Gibson'un bir zamanlar çevirmiş olduğu Madmax isimli filmi bilmeyeniniz yoktur herhalde. Bu filmde dünya üzerinde petrol bittiği için başlayan buhran sonrası ortaya çıkan kaosta hükümetler çöker ve devlet düzenleri ortadan kalkar. Çıkan büyük savaşlar ve buhranlar sonucu dünyada bir çok yaşamsal kaynakta tehlikeli biçimde azalır. Geriye kalan ufak insan grupları ise kendi aralarında örgütlenmeye giderek küçük komünler ve çeteler halinde yaşamaya başlarlar. İşte böyle bir ortamda insanların petrol için yaptıkları mücadelede eski bir polis olan Max'ta yerini alır. Wasteland ise filmdeki belli başlı karakterleri de oynayabileceğiniz ve aynı zamanda, Fallout gibi oyunlardan da esinlenmiş başka bir Half Life modu.

Kargaşa dolu topraklar

Modu gene Counterstrike'ı kurduğunuz gibi kuruyorsunuz. Daha sonra custom game kısmından aktive ediyorsunuz. Wasteland beta 2.0 tamamen frag alma üzerine kurulmuş bir mod. Herkes tek başına alabildiği kadar frag almaya çalışıyor. Yani takım anlayışı yok. Ama beta 2.5 te takım oyunu da olacakmış. Oyuna girdiğinizde bilmeniz gereken en önemli noktalardan biri hiçbir Half-Life modunda olmayan, çifte tabanca kombinasyonu kullanabilme özelliği, yani akimbo. Akimbo silahları ise beretta, colt, sawed-off ve desert eagle. Oyunda seçebileceğiniz karakterler 4 başlık altında toplanıyor. Karakterlerin favori silahlarını yanlarına yazıyor. Ronin Nomadleri altında Dieter (Beretta), Madmax (Sawed-Off), Theodus (Desert Eagle). USMC Raiders başlığı altında Big Tony (Desert Eagle), McLean (Desert Eagle), Scavengers başlığı altında The Wanderer (Hand Cannon), Idaho (Beretta 92FS) ve The Tribesman adı altında Tribal.

Oyuna başladığınızda karakter seçiminden sonra başlangıç silahlarınızı seçiyorsunuz. Burada seçtiğiniz sılahlardan birinin karakterinizin favori silahı olmasına dikkat edin derim. Özellikle Madmax'le oynarken yakın mesafelerde bir elde Sawed-Off öteki elde tabanca ile gitmek büyük bir zevk. Silahları seçerken tahrip gücü yüksek olan bazı silahları seçemiyorsunuz. Bunları ancak haritadayken alabilirsiniz.



Ve hayatta göreceğiniz son manzara...

Vuramazsanız korkutun

Modda ilgimizi çeken başka bir özellik ise silahların çok iyi dengelenmiş olması ve uzak mesafeli silahlar kadar yakın dövüş silahlarında da çeşitlendirilmeye gidilmiş olmasıydı. Atma bıçakları, mızraklar, katana, sledge hammer, club gibi silahlar gene yapılarına göre farklı zararlar verebiliyor. Bıçaklar dışında mızrakları da atabiliyorsunuz. Bu mızraklar attığınız zaman kaybolmuyor ve saplandığı yerden alıp yeniden kullanabiliyorsunuz. Yalnız mızrakları duvara saplayıp merdiven basamakları gibi kullanamıyorsunuz.

Tüfeklerde normal ateş dışında ikincil ateş tuşu genelde ateş modunuzu değiştirmeye yarıyor. Yani hızlı atış birinci seçeneğinizken ikinci seçeneği kullandığınızda tek mermi atıyorsunuz. Bu tüfeklerden yanlızca birinde farklı. Hunting rifle da ikincil özellik tüfeğin dipçiğiyle rakibe vurma var. Aslında bu özellikle zoom ile kullanılan bir silahta rakibiniz size yaklaştığında kendinizi savunabilmek için yararlı bir düşünce. Kabza ile vurma tek elde kullandığınızda beretta, colt ve desert eagle da da var.

Son olarak Wasteland de gördüğümüz en önemli farklılık sılahlarınızın mermisini değiştirirken *Counter'dan farklı olarak şarjörünüzün hepsini* atmanız. Yani az mermim kaldı diye şarjör değiştirirseniz kalan mermilerinize de elveda diyorsunuz. Ayrıca yanlışlıkla dolu şarşörünüzü atma riskinizde var. Yani reload tuşunuza dikkat edin.

Wasteland Half Life modları içinde iddialı bir yere oturabilecek, ilginç konulu bir çalışma. Daha çeşitli haritaları ve takım oyununun da eklenmesiyle hak ettiği yere oturacağına inanıyoruz. Bizim ofisimizde çoktan uzun saatler boyunca oynanmaya başladı bile. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

WASTELAND	71
Grafik • Daha gelişme aşamasında olduğundan CT 1.1 kadar mükemmel değil ama ümit verici diyebiliriz. Ama daha üzerinden çalışma istiyor.	
Atmosfer • Üzerinden daha çalışılması gereken ve süslenmesi gereken bir bölüm. Daha etkileyici olması için ayrıntılara dikkat edilmesi lazım.	
Ses • Efektler gayet güzel. Karakterlerin ayak sesleri bile kendilerine has.	
Oynanabilirlik • Menüler ve oyun içindeki kombinasyonlar çok iyi. Ayrıca yer çekimi ve oyunun fizik özellikleri de iyi uyarlanmış.	



TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.wastelandhalflife.com

Minimum Sistem • P II 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplayer • Sadece Multiplayer



Ekonomi bozulunca silahlar karaborsaya düşer

incoldblood

Casus avına çıkıyoruz! Başına ne geldiğini hatırlamaya çalışan bir ajanın maceraları hoş bir adventure oyununa dönüştürülmüş.

Soğuk savaşı hatırlıyor musunuz bilmiyorum ama sırf o dönemde türeyen birtakım dedikodular yüzünden ajanların ve casusların cirit attığı birçok filmi çekildiğini ve kitap yazıldığını bilirsiniz herhalde. Dönem gerçekten de sinema ve edebiyat dünyası açısından çok verimli geçmişti. Tabii oyun dünyası da gerek özgün projelerle gerekse de uyarlamalarla bu trendden geri kalmamıştı. Bir isim vermek gerekirse aklıma ilk 'Kızıl Ekim' geliyor. Kızıl Ekim'in hem kitabı yazılmış, hem kitabından filmi çevrilmiş (hani şu Sean Connery'nin karizmatik bir Rus denizaltısı kaptanını oynadığı film) ve hem de filminden oyunu yapılmıştı (bir inek bu kadar da sağılmaz ki kardeşim!). Neyse, her üç yapıt da gayet olumlu eleştiriler alarak adlarını klasikler arasına yerleştirdiler. Bir PlayStation devşirmesi olan In Cold Blood da bana ilk bakışta soğuk savaşı ve biraz daha bakınca da soğuk füzyonu, süper-iletkenleri, James Bond'u ve Rocky IV'deki Rus azmanı Ivan Drago'yu hatırlatıyor (yani işte bir şekilde). Revolution gerçekten de Broken Sword serisiyle adventure türünde kendini kabul ettirmiş bir firma. Broken Sword o kadar kafama takılmıştı ki olayı bir Paris seyahatimde Templar'ların gerçekten de asıldığı meydana gidecek kadar abarttım. İnsan izlediği bir filmin kahramanıyla özdeşleşir ya, işte öyle bir şeydi George Stobbart'ın benim üzerimdeki etkisi (hele o Nicole yok muydu, ah ulen ah!). Anlaşılan firma üçüncü bir Broken Sword'un pazarda iş yapmayacağını düşünerek tarzına biraz aksiyon katmaya karar vermiş. Bakalım, nasıl olmuş?



In Cold Blood	72
Grafik • Playstation'dan uyarlanmış. Arka planlar çok iyi ama karakterler kazık yutmuş sanki.	
Atmosfer • Hikaye ve ara demolar atmosferi kurtarıyor. Ama çok daha iyi olmalıydı bence.	
Ses • Çok özel bir şey yok. Ama sessiz olmak, hayatta kalmak anlamına gelebiliyor.	
Oynanabilirlik • Kontrollerdeki saçmalıklar olmasaymış çok daha zevkli bir oyun olacakmış.	

My name Is Cord, John Cord

Oyunda John Cord adında bir İngiliz ajanını canlandırıyorsunuz. Yakışıklı olup olmadığınız hakkında pek bir şey söyleyemeyeceğim çünkü yüzünüz pek seçilmiyor. Hikaye biraz bulamaç ama kısaca şöyle anlatılabilir: Hükümetiniz tarafından Volga'da kaybolan Amerikan ajanı Kiefer'i bulmakla görevlendiriliyorsunuz. Adamımız çok sıkı korunan bir madenin içinde, ölü veya diri durumda. Ayrıca herkesin gözü bu madenin üzerinde; Çinlilerin, Amerikalıların, Volga isyan kuvvetlerinin ve tabii ki Rusların bu yeni enerji türüyle ilgili çok gizli planları var. Volga isyan kuvvetlerinin lideri Kostov'un asistanlığıyla Kiefer'in izini sürerken baş kötü Nagarov'un eline düşüyor ve bir güzel 'ıslatılıyorsunuz'. Kendinize gelince hayatta kalmak için her iki tarafa da 'köprüyü geçene kadar dayı' demeniz gerektiğini anlıyor ve dünyayı kurtarmak için kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Oyunun içine serpiştirilmiş flashback'ler ve ıslatılma hadiseleri olayı yavaş yavaş açıyor. Hikayede birçok klişe bulmak mümkün ama olayların örgüsü ve ara demolar sayesinde kendinizi bir hayli kaptırabiliyorsunuz.

Etraf devriye kaynıyor, bir şekilde dikkatlerini dağıtmalıyım.





Şu zibidilerin üstünü aradığım iyi oldu; şarjörü fulledim.

Oyun Alone in the Dark tarzı bir perspektiften oynanıyor; yani üçüncü şahıs bir bakış açısıyla ve sabit kameralar. Cord oyun boyunca bir madene, bir rafineriye, karla kaplı gizli bir üsse, zorlu bir ofis kompleksine, bir araştırma laboratuarına ve en sonunda da bir denizaltıya sızarak görevini tamamlıyor (veya bu yerlerin hiçbirini göremeden nalları dikiyor). İlerledikçe esas göreviniz dallanıp budaklanıyor; bir bilim adamının rehin tutulan kızını kurtarmak, bir köstebeği bulmak gibi ekstralar ve en önemlisi birbirine taban tabana zıt iki fraksiyonu memnun etmek 007 tadındaki ajanımızı bir hayli yoruyor.

İki İleri Bir Geri

John Cord'u kontrol etmek zaman zaman çok yorucu olabiliyor. Bir kere adamın hareketleri baston yutmuş bir 'Dünyayı Kurtaran Adam'dan farksız. →



İşte Remora bu. Her türlü bağlantınızı bu aygıt halledecek.





Bunlardan da hiç anlamam; yok mu buralarda bir çılgın profesör?

Esneklik diye bir şey olmadığından takılmalara yaşanabiliyor. Adamımız interaktif bir ilişki kurmanız gereken herhangi bir şeyle karşılaşınca kafasını o yöne çeviriyor (bkz. Grim Fandango). Ajan olduğunuz için 'sessiz ve derinden' olayını iyi kavramış olmanız gerek. Hassas bölgeleri düşman askerlerinin dikkatini dağıtarak veya gölgelere saklanarak geçebiliyorsunuz (bkz. Thief). Düşmanlarınızın bazılarını birkaç karate hamlesiyle bayıltabiliyor (uyanmamak üzere), bazılarını da isabetli atışlarla temizliyorsunuz. Bir de sizi kalbura çevirmek isteyen robotlar var; onlardan sadece kaçabiliyorsunuz. Üstten bakış, zaten bit kadar olan kritik noktaları bulmayı daha da güçleştiriyor. Kapıları açmak ve merdivenleri tırmanmak da ayrı bir şenlik.

Adventure oyunumuzun aksiyon sahneleri gerçekten düşündürücü. Tabancanız otomatik nişan alıyor ama mouse kullanılmadığı ve kollarınız alçıdaymış gibi silah tuttuğunuzdan hedefleri sadece belli mesafelerden ve açılardan vurabiliyorsunuz. Ama en kötüsü yapay zeka. Adamın dibinde şarjör boşaltıyorsunuz kılını bile kıpırdatmıyor. Yanlarından gürültülü bir şekilde geçiyorsunuz, arkalarını dönüp bakmıyorlar. Etrafta izmarit gibi ceset kaynıyor ama hiçbir destek kuvvet gelmiyor. Öldüremediğiniz bazı karakterler var, bilim adamı, teknisyen gibi. Bunları tehdit ederek bazı işlerinizi görebiliyorsunuz. Nitekim silahınızı indirip mekanı terk ettikten sonra bile adamlar alarm vermiyorlar. Kısaca 'suratına tükürsen yağmur yağıyor' durumu da diyebiliriz.

« In Cold Blood oturup zaman geçirilecek hatta kaptırılacak bir oyun, ama bence bir yandan da Revolution'dan Broken Sword 3'ü bekleyebilirsiniz»

Az da olsa oyunda birtakım orijinallikler var (yok değil yani); işte bunlardan biri de Remora. Bileğinizdeki bu aygıt sayesinde kızıl ötesi bir bağlantı kurarak düşman bilgisayarlarına girebiliyor, onları 'hack' edebiliyor, gerekli bilgileri 'download' edebiliyor ve haberleşebiliyorsunuz. WAP'lı cep telefonu gibi bir şey Remora (bi dakka araya girdim, WAP deyince aklıma geldi, In Cold Blood'ın WAP üzerinden bir versiyonunu buldum az önce, ilgilenenler Revolution'ın sitesine bakın isterseniz). Problemleri çözmenizde bazen oldukça faydalı olabiliyor. Oyundaki uyduruk aksiyonla karşılaştırınca bulmacaların çok esaslı olduğunu söyleyebilirim. Sizi tam çözüme bakacak kadar uğraştırabilir.

Daha durumu çakmadılar, iyi mi? Alooo!!





Nasıl poz ama? Makınelere de arkamı vermişim...



2D'nin üzerine 3D yama

In Cold Blood maksimum 640x480 çözünürlüğü desteklese de içerdiği mekanlarla ve doku kaplamalarıyla beğenilmeyecek gibi değil. Özellikle makineler ve mekanizmalar üzerine bayağı çalışılmış. Yalnız bu güzel arka planların üstüne silik, ne yaptığı belirsiz karakterler hiç yakışmamış. John Cord bile yüzüne kezzap yemiş gibi. Oyunun kahramanı olarak hiçbir görsel artısı yok. Sadece sinematiklerde kimin neye benzediği konusunda bir fikir sahibi olabiliyoruz. Bu arada sinematikler gerek hikayeyi kurtarma açısından gerekse de görsel açıdan çok iyi. Ayrıca belki biraz ülke değişikliği, konsepti casusluk olan bir oyunun grafiklerini de daha renkli yapabilirdi.

Seslendirme çok iyi olmasa da sesler ve müzikler insanı bir hayli havaya sokuyor. Bir sonraki ekranda bir şeyle karşılaşacaksak birden müzik değişiveriyor. Seslendirme kötü dedim çünkü diyaloglar da hiç iç açıcı değil. Broken Sword'daki esprili diyaloglarla karşılaştırınca ister istemez böyle bir yargıya varıyorsunuz. Ayrıca diyalogların yanı sıra karakterlere de birazcık daha derinlik vermek hikayeyi daha anlaşılır kılabilirdi. In Cold Blood oturup zaman geçirilecek hatta kaptırılacak bir oyun ama bence bir yandan da Revolution'dan Broken Sword 3'ü bekleyebilirsiniz... ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.revolution.co.uk
Yapım • Revolution Software
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB Ram, 600MB sabit disk alanı, 4MB D3D ekran kartı

Multiplay • Yok

pacificwarriors

Pearl Harbor'ın kuyruk acısı hala devam ediyor...

Air Combat Action

Ya ben bu Amerikan milletini anlamış değilim; adamların tarihteki başarısızlıkları üzerine neden bu kadar yazıp çizdiklerini kavramak gerçekten zor. Özellikle Vietnam olayı, D-Day denilen Normandiya çıkartması ve 2. Dünya Savaşı'nda geçen Pearl Harbor baskını üzerinde sayısız filmler çektiler ve tabii ki oyunlar yaptılar. Bence tüm bunların arkasında bir şekilde kendilerini acındırma, hatta haklı gösterme çabası yatıyor. Ama yine de adamlara helal olsun; bizim geçmişte yediğimiz haltları bir şekilde deşifre ettiğimizi düşünemiyorum doğrusu...

Önce Japonlar Sonra Amerikalılar

Pacific Warriors, Pasifik okyanusunda geçen bir arcade; bir uçuş simülasyonu olmaktan oldukça uzak bir oyun. Bildiğiniz gibi önce Japonlar Pearl Harbor'ı bombalamış, sonra da Amerikalılar iki tane atom bombasını Japonya'nın iki kaşının ortasına bırakıvermişti (ne kadar adil değil mi?). Oyunumuzun kötü hatta uyduruk demosu da aynen bu şekilde başlıyor. Önce bir Japon avcı uçağı ortalığı dağıtıyor, hemen arkasından da bir Amerikan avcı uçağı tarafından indiriliyor!

Ne yalan söyleyeyim, oyunda senaryo falan yok. Tüm oyunu beş tema altında toplamışlar. Onlar da aslında birbirinden çok farklı değil. Kullandığınız uçaklar değişiyor, gece baskınları falan devreye giriyor veya şimşek mimşek çakıyor. Sonuçta elde birkaç tane tropik adadan başka bir şey yok. Tamam oyun Pasifik'te geçiyor ama tropik olayının da bir adabı var yani. Oyuna kah havada kah da bir uçak gemisinden kalkarak başlıyorsunuz. Düşmanlarınız tabii ki Japon avcıları ve adalardaki uçaksavar, tank gibi karasal ıvır zıvırlar. Bazen bir konvoya saldırıyor, esir düşmüş Coni'leri kurtarıyorsunuz.

Ah o eski günler...

Oynanabilirlik adına bir şeyler söylemek zor; çünkü neredeyse yok gibi bir şey. Oyun bana bu açıdan eskiden Amiga'da oynadığım ve çok sevdiğim Fighter Bomber'ı hatırlattı (hatta o daha iyiydi diyebilirim). Uçuş fiziği denilen olay sadece hava bozunca kendini hissettiriyor. Uçağınız ne kadar hasarlı olursa olsun, oyuna aynı tempoda devam edebiliyorsunuz (tabii düşürülmediğiniz sürece). Hedeflere son sürat pike yaptığınız sürece sorun yok. Genellikle birkaç sıyrıkla bir uçaksavar kümesinin içinden geçebiliyorsunuz. Yani kısacası ayağınızı gazdan, parmağınızı da ateşten çekmeyin diyorum; yoksa uçağınız 'uf' olur. Oyun boyunca havada yakaladığınız bonuslarla silahlarınızı geliştirebiliyorsunuz. Makinelilerinize elektrik akımı ekleyebiliyor ve füzeler atabiliyor, bombalar bırakabiliyorsunuz. Ne gerek varsa silahları birincil ve ikincil olmak üzere ikiye ayırmışlar.

Grafikler PlayStation ayarında, hatta belki biraz daha kötü. Çözünürlük çok düşük (640x480). Arazi, gökyüzü ve uçakların grafiklerin fena değil ama diğer her şey "evladım, bana yakın gözlüğümü getir" tadında. Ayrıca grafiksel anlamda detay seviyesi hariç hiçbir ayar yapamıyorsunuz. Sesler ve müzikler günü kurtaracak düzeyde. Kontroller ve arayüz beni pek açmadı, sizi de açacağını sanmam. Bana kalırsa Pacific Warriors sadece multiplayer oynarken zevkli olabilir. Size tavsiyem yazın gösterime girecek olan 145 milyon dolarlık 'Pearl Harbor' filmini beklemeniz... ■ ■ ■

Güven Çatak I guven@level.com.tr



Şu adanın güzelliğine bak! Keşke mayomu almış olsaydım...



Gece operasyonları çok cool ama hedefi görememek hiç değil.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.iavision.com
Yapım • InterActive Vision
Dağıtım • InterActive Vision

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 150MB sabit disk alanı, 3D hızlandırıcı

Multiplay • Yok

Pacific Warriors 49

Grafik • Zamane teknolojisine göre bir arcade oyunu için çözünürlük çok düşük. Uçakların grafikleri ve gökyüzü manzaraları renk anlamında fena değil.

Atmosfer • Ne 2. Dünya Savaşı'nda olduğunuzu ne de Pasifik okyanusunda olduğunuzu hissediyorsunuz. Allah ne verdiyse, atıp tutuyorsunuz.

Ses • Müzik standart gaz rock parçalardan oluşuyor; kendiniz parça ekleyebiliyorsunuz. Sesler olabildiğince gerçekçi. Sesi sonuna kadar açın ve motor gürültüsüyle elektronik frenlere kulak verin.

Oynanabilirlik • Oyunu oynamak için parende atmanıza gerek yok. Son sürat dalın ortama, tarayın çekirgeleri ve sonra tekrar dikin burnunu uçağın.





mercedesbenz truckracing

İşte Gerçek Heavy Metal! İşte Gerçek Heavy Metal! İşte Gerçek Heavy Metal! İşte Gerçek Heavy Metal!

Düşünün bir kere, arabayla E-5'de gidiyorsunuz ve birden dikiz aynasında beş tonluk gürleyen bir metal yığınını fark ediyorsunuz. Gözlerinizi ovuşturup emin olmak için arkanıza dönüyorsunuz ve evet, doğru tahmin ettiniz; bu altı silindirli canavar tam gaz size doğru geliyor. Böyle bir durumda dua etmekten başka ne yapardınız? Valla ben kutsal üçlüyü (ctrl+alt+delete) devreye sokar

MERCEDES BENZ 75

Grafik • Sağlam bir sisteminiz varsa, yaşadınız demektir; çünkü grafikler olağanüstü (özellikle kaplamalar bir harika!). İyi bir ekran kartı derdinize derman olacaktır.

Atmosfer • Tırların grafikleri oldukça şık olmasına rağmen pistlere pek özenilmemiş. %100 havaya girmek biraz zor. Arayüzün bile çok daha fazla vakit harcanmış.

ses • Müzik standart gaz rock parçalardan oluşuyor; kendiniz parça ekleyebiliyorsunuz. Sesler olabildiğince gerçekçi. Sesi sonuna kadar açın ve motor gürültüsüyle elektronik frenlere kulak verin.

oynanabilirlik • Kontroller basit ama zor. Zaten öyle de olması gerekiyor. 5 tonluk bir araçla viraja 160 ile girerseniz, spin atmayı doğal karşılamalısınız.

ve bir mum yakardım. Tabii bu söylediğimi (mum kısmı hariç) sadece Mercedez-Benz Truck Racing oynarken yapabilirsiniz. Yoksa gerçek hayatta emin olun, hiç şansınız yok.

Yoğun bir hazırlık...

Eminim hepiniz bir an önce bu römorksuz tırlardan birinin kokpitine dalmak istiyorsunuzdur.



Ama ekran kartı ayarlarınızı yapmadan balıklama bir giriş yaparsanız, oyunu kare kare oynamak daha doğrusu izlemek zorunda kalırsınız. Eğer 64MB bir GeForce ekran kartınız yoksa oyunu zevkli bir şekilde oynamak için bu ayarları yapmanız şart. Doğru kartı ve uygun özellikleri seçtiğiniz sürece sorun yok (çözünürlüğü de unutmayın). Yaptığınız ayarları test etmek için bir 'benchmark' opsiyonu konulmuş ki sırf bu yüzden adamları takdir ettim.

Daha sonra hızlı tempolu bir demo devreye giriyor ve kulaklarınızın pasını atıyor. Menüler gerçekten özenerek hazırlanmış. O kadar detaylılar ki, ilk başta seçenekler arasında biraz kaybolsanız da kısa bir süre sonra arayüze alışıyorsunuz. Menülerde her şey anında görüntü. Örneğin rakip tırların detay seviyesini artırırken, seçeneğin hemen yanında duran bir tırın önden ve arkadan görüntüleri de değişime uğruyor; dokular ekleniyor, yansımalar atanıyor falan. Menüde yarışların geçmişi ve kuralları hakkında da bilgi sahibi olabilirsiniz. Kurallardan biri aynen şöyle diyor: "Önünüzdeki sıkıştırın ki size kıl olsun ve bir sonraki virajı hatalı dönsün." Biraz orman kanunları gibi, değil mi? Sanırım olay ağır vasıtaların yarışı olunca kurallar da bu durumdan nasibini alıyor.

Sonuçta bu bir simülasyon olduğu için aradığınız her türlü teknik bilgiyi ve ayarı bulabilirsiniz. Garaja bir girince lastiklerin havası tam mı, depo ne durumda veya vites ayarlarını kontrol edeyim derken yarışın kendisini unutabiliyorsunuz. Kısacası menülerde aklınıza gelebilecek her türlü şeyi bulabilir ve modifiye edebilirsiniz.

Mahşerin üç atlısı birazdan birbirine girecek...



Ve yarış başlıyor!

Turnuvaya girebilir, 'single race' dediğimiz gayri ciddi yarışlara katılabilir veya pratik yapabilirsiniz. Her seçenek kendi içinde dallanıp budaklanıyor ama hepsinin ortak özelliği sizi o burnundan istimler atan canavarın sırtına bindirmesi. Adeta mutlak bir güç sahibi oluyorsunuz. Tabii bu canavarları kontrol etmek hiç de kolay değil, zamanlamadaki ufak bir hata spin atmayla sonuçlanıyor. Alışana kadar ABS, ESP, Brake Assist seçeneklerini açmanızı ve otomatik vites kullanmanızı tavsiye ederim. Yarışlara genellikle 'Rolling Start' ile yani hareket halinde başlıyorsunuz; beş saniye içinde kontrol size geçiyor. Farklı ülkelerin

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.mercedesbenztruckracing.com

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 125MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplayer • Var

farklı pistlerinde, farklı pilotların, farklı tırlarıyla yarılıyorsunuz. Kokpit içi kamerayı tercih ederseniz, sağ ve sol dikiz aynalarınıza bakmanız da mümkün.

Grafikler gerçekten olağanüstü ama sadece yüksek sistemler için (1600x1200 çözünürlüğe kadar çıkıyor). Tıpkı tırlar gibi oyun da hiçbir teknolojiden geri kalmamış; kaplama, dokular, yansıma... ne ararsan var. Müzikler tahmin edeceğiniz gibi gaz ama sesler oldukça gerçekçi. Motorun gürültüsü ve istim atmalar çok sağlam. Bu oyunun multi-player oynamanın ne kadar eğlenceli olabileceğini düşünemiyorum doğrusu (tek CD'den iki kişi oynayabiliyor). Motorlu araçlarla ilgilenenlere şiddetle tavsiye edilir. Bu arada bu tırların içinde tuvalet (duşuyla birlikte) ve yatak olduğunu biliyor muydunuz? ■ ■ ■

Güven Çatak I guven@level.com.tr

durmakduraklamakyasaktır

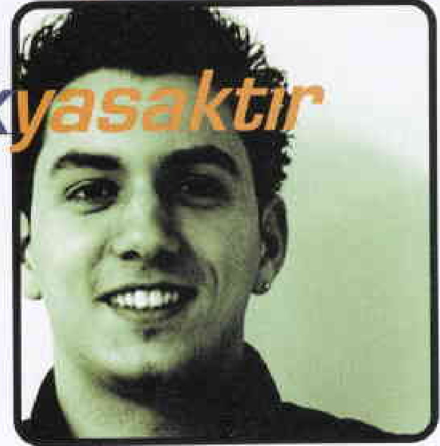





Yepyeni, bomba gibi bir dergiyle çıktık işte yüksek huzurlarınıza. Umarım siz de bizim heyecanımızı paylaşmışsınızdır. Ekonomik kriz, herkesi olduğu gibi bizi de etkiledi ama bunu size en az şekilde yansıttığımızı görüyorsunuz. Hatta başta yeni tasarımımız olmak üzere yapılan yeniliklerin farkına varmışsınızdır. Bu güzelliklerden biz konsolcular da nasibini aldı. Konsol sayfaları birden yirminin üzerine fırladı. Tam çözüm verilmeye geçen aydan itibaren yeniden başlandı ve Console Master' da ilk defa okur mektuplarına yer verildi. Konsol oyunlarının sayısı 13 oldu. E kriz herkesi batırırken biz bu kadar güzelliği nasıl yaptık? Walla açıkçası ben de anlamadım. Bir senedir zam yapmıyorduk, geçen ay sadece 450 bin lira zam yaptık. Level şimdi daha da süper. Peki ya bir PlayStation2' nin fiyatı ne kadar arttı?

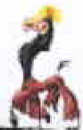
Bir sürpriz daha: Play projesi hortladı! İleriki bir tarihte Play' e yeniden ve her zamankinden daha güzel haliyle kavuşacaksınız. Ama tarihi belli değil; nefesinizi tutmayın, boğulursunuz:)

Gelecek ay dergimizin hızlı çapkını Onur' un dergideki ilk yılı doluyormuş. Bana illa bunu yaz dedi. Eski sayıları kurcalarken bir de baktım, bu ay benim de ikinci yılım dolmuş. Onuuur, artık bana abi diyicen olum! Öp bakim ağanın elini:) Şaka bir yana zaman ne kadar hızlı akıp gidiyor. Street Fighter Zero 3 incelememle Nisan 1999 Level' da yer almam daha dün gibi. Level camiasına ve sizlere beni aranıza kabul ettiğiniz için çok teşekkür ederim. Bu arada yazdığım tam çözümlere ve benimle ilgili ayrıntılı bilgilere bundan sonra http://megaemin.go.to adresinden ulaşabileceksiniz. Uğraştım site yaptım o kadar, bi bakın ne var:) Bye&Smile...



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr









grandtheftauto3

the living city

yaşayan şehirde tanık olduklarınıza inanamayacaksınız!

Midtown Madness, Driver ve Need For Speed Hot Pursuit gibi oyunların babası olan Grand Theft Auto, araç çalmak, şehir trafiğini alt üst etmek, suç işlemek ve nihayetinde Polisten kaçmak üzerine kuruluydu. Biraz daha gelişmiş hali olan GTA2 de, en az ilki kadar ilgi uyandırmıştı. Ama bu her yönden keyifli oyunların ufak tefek eksiklikleri vardı. İki boyutluydular ve çooook yüksekten uçan bir kuşun gözünden gördüğümüz kahramanımız sanki bir karınca idi. Peki ya sonra ne oldu?

Nisan 2001, Level Ofisi...

Elimize üzerinde "Grand Theft Auto 3 demo" yazılı bir CD geçti. Çalıştırdığımız anda çok şeyin değişmiş olduğunu gördük. Oyundaki eksik kalan tüm yönler tamamlanmıştı. Eski klasik 2D görüntü, mükemmel bir 3D' ye taşınmıştı.

Amanin, nasıl olur?

Ba! gibi de oluyor işte. Baksanıza resimlere, herşey ortada zaten. Ben yine de anlatayım, işim bu ne de olsa. Efendim, Grand Theft Auto 3, bu sene gördüğüm en fazla wahşet içeren, en trajikomik ve en mükemmel oyun. Şu anda yapım aşamasında olan PlayStation 2 oyunlarından, farkla öne çıkacak sayılı isimlerden birisi. Fethedilecek kocaman bir şehir, kullanılmak için bekleyen garajlar dolusu araba ve tek kişilik bir mafyanın satın alabileceği en iyi silahlar oyunda sizleri bekliyor. Yeni GTA' nın en vurucu noktası 3D olması değil tabi ki: gerçek dünya ile çok yakın bir şehir ve oradaki yaşamınızdan aldığınız haz. GTA size The Sims gibi monoton bir yaşam değil, içinde bulunduğunuz müthiş canlı şehri bir enkaza çevirebilme özgürlüğünü sunuyor. İnsanlar sokaklarda yürüyor ve birbirleriyle konuşuyor. Sabahları işadamları işyerlerine koşuşturuyor, geceleri uyuşturucu satıcıları, hayat kadınları ve onların marketing directorları(!?!) şehrin hakimi oluyor.

GRAND THEFT AUTO 3	09.2001
Yapım • DMA Design	
Dağıtım • Rockstar Games	

Gerçek zamanda oynadığınız her yarım saat, oyundaki 24 saate denk geliyor. Arabalar ve kamyonlar şehirdeki tüm trafik ışıklarına, polis, ambulans, itfaiye ve dondurmacı(!?!) araçlarının geçiş üstünlüğüne ve de diğer tüm trafik kurallarına uyuyorlar.

The Living City

GTA 1 ve 2' deki küçük, şirin karıncacıkların yerini tamamen poligonal, yüksek detaylı ve çok yakından görülen insanlar almış. Çok yakın bir üçüncü kişi perspektifi var. Araçların 3D modellemeleri inanılmaz güzel yapılmış. Parıldayan kaportalar, 17 farklı noktadan hasar alabilen şasiler, ve tahmin edilemeyecek kadar yüksek hızlara çıkartan motorları... Hatta görevinizi unutup arabalarla gösteri uçuşları bile yapabiliyorsunuz.



Dönüşünüz yok!

Yaşayan şehirde vahşet, anarşi ve yıkım gibi acımasız olaylara maruz kalmanın nasıl bir deneyim olduğunu öğrenmek üzeresiniz. Tabi bütün bunların keyifli kısımlarını da.

Artık siz de bu şehrin bir parçasısınız!

Grand Theft Auto 3' de gariban bir haydutu kontrol ediyorsunuz ve amacınız ona mafyanın merdivenlerini tırmandırarak bir numaralı pisliği yaratmak. Oyunun başında haydutunuza istediğiniz ismi verebiliyorsunuz. Eskiden de olduğu gibi burada da özel görevler alıyorsunuz ve yerine getirdiğinizde yeni görevler, daha iyi silahlar, şehirdeki bölgelere daha fazla erişim ve daha zor görevlerle ödüllendiriliyorsunuz.

Oyunda hikayeyi sürdüren görevlerin yanı sıra, hikayeye etkisi olmayan görevler de var. İsterseniz sadece bu görevleri oynayabilirsiniz fakat bu sefer demin bahsettiğim yeni bölümlere ve diğer güzelliklere erişemezsiniz.

Çok mu zordur?

Grand Theft Auto 3' ün zorluk derecesi çok iyi ayarlanmış. Oyun nasıl yapacağınızı bile anlatan ipuçları ile beraber başlıyor ve ilk bölümleri çok kolay. İlk görev sadece belirli bir yerden belirli bir yere taşıma iken, görevler derinleştikçe dallanıp budaklanıyor. Mesela ileriki bir bölümde, siz ve partneriniz 8-Ball, bir tersaneye gidiyorsunuz. Orada sürüyle haydutu keskin nişancı tüfeği kullanarak çok uzak bir mesafeden indiriyorsunuz ve 8-Ball' u gemiye bomba yerleştirip patlatması için yolluyorsunuz.

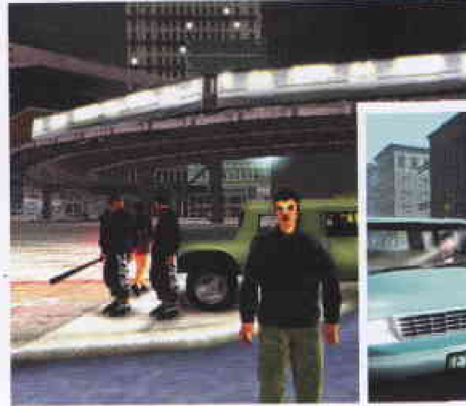
-FBI! Arabana ihtiyacım var!
-Hadi lenn! - İyi, sen kaşındın...



Oyunda alt görevler ve mini oyunlar olması da DMA oyunları için pek de sürpriz olmayan bir konu. Bazı bölümlerde siz kötüleri takip edeceksiniz, bazılarında ise onlar sizin peşinize düşecek. Bütün bir şehri yürüyerek, bir arabayla, banliyö treniyle veya metroyla keşfedebiliyorsunuz. Zaman kavramına da özen göstermelisiniz. Örneğin bir görevde, tren istasyonuna saat tam altıda gitmeniz gerekiyor. Kaçırırsanız görev başarısız oluyor. Haydutunuz gerçek bir insan gibi yorulabiliyor, dinlenmek isteyebiliyor.



Çalsak çalsak otoparktan ne çalsak...





Hummer da iyi giderdi şimdi ama ne bileyim sopa falan hani. Ben en iyisi karşıdaki Ford kamyonete yollanayım ufaktan...

Silahlar, arabalar ve helikopterler

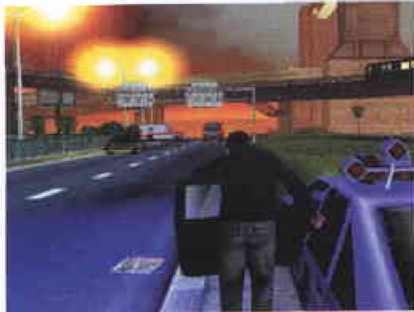
Şurası bir gerçek ki, Grand Theft Auto 3 kesinlikle çocuklara göre bir oyun değil. Zaten 16 yaşından küçükler için önerilmiyor. Oyun öldürme, zarar verme ve anarşi ile ilgili karanlık bir çizgide geçiyor. İnsan öldürmek görevleriniz için olduğu kadar sırf zevk için de olabiliyor. Gerçek hayatta asla yapmamanız gereken şeyleri, burada hem vahşet hem de espri öğeleri çerçevesinde yapıyorsunuz.

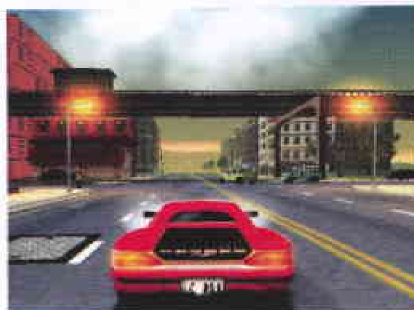
«Liberty City, sanayi, kasaba ve varoş olarak üç bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerdeki binalar, arabalar ve insanlar birbirlerinden çok farklı. »

Liberty City, sanayi, kasaba ve varoş olarak üç bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerdeki binalar, arabalar ve insanlar birbirlerinden çok farklı. Oyundaki sedan, minivan, taksi, ambulans, polis araçları, dondurma kamyonu, Ferrari ve Lotus' a benzeyen arabalar gibi tüm araçlar kullanılabiliyor, hatta gemiler ve botlar bile. Her birinin 4-5 farklı varyasyonu olan 45 adet ulaşım aracı var.

Araçların aldığı hasar sürüşü de etkiliyor. İlk darbelerde bagaj göçüyor, kapılar yamuluyor, daha sonra ise araçtan dumanlar çıkmaya başlıyor ve infilak ediyor. Beraberinde siz de fezaya tabi ki. Bazen de kaporta uçsa bile araba yürümeye devam ediyor.

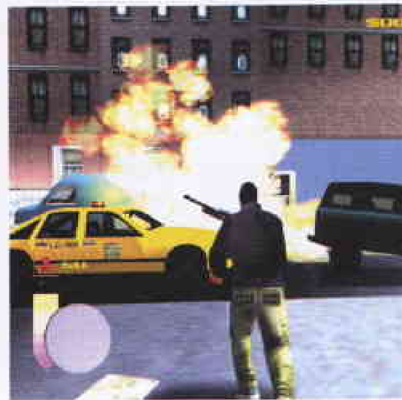
Adamınızla yumruk, tekme, malum yerlere diz, ve kafa atabiliyorsunuz. Daha fazla şiddet gerektiği yerler için GTA3 size geniş bir silah yelpazesi sunuyor: baseball sopası, makineli tüfek, Uzi, pompalı, molotov kokteyli, el bombası, sniper, roketatar ve alev tabancası. Arabayı roketatar ile havaya uçurun, diğer arabaların üzerine düşürün, bir de yakın; işte size maksimum anarşi!





Nası oyncas abi?

R1 tuşuna bastığınızda ekranda bir nişan alma mekanizması beliriyor ve o an en gerekli olan rakibe otomatik olarak kitleniyor. Bir noktaya beş el bombası birden fırlatırsanız yangın çıkıyor ve itfaiye geliyor. Sizin suç dosyanız kabardıkça, polisler de sizi arama işini o derece abartıyor. Bulutlar kararıp yağmur başladığında şimşeği görüyor ve sesini duyuyorsunuz. Eğer yağmurda araba kullanmaya karar verdiyseniz çok dikkatli olmalısınız. Aracınız anormal derecede kaymaya başlıyor. Oyunda güneşli mavi gökyüzünü, çok ağır sisi, dumanı ve yağmurlu gün ve geceleri çok gerçekçi olarak yaşıyorsunuz.



Ya müzükleri nasıl abi?

Eski oyunlardaki en sevilen özellik müzikleriydi zaten. Yine her araçta country, rock, hip-hop veya techno gibi değişik tarz müzikler çalıyor, bu müzikler dj konuşmaları, şakalar ve reklamlarla kesiliyor; aynı gerçek radyolar gibi.

Müzikleri süper ama hazırlayanlar öyle tanınmış gruplar falan değil. Bir oda içerisindeki dört kişi, bu elliden fazla parça içeren müziği hazırlamış: bir aranjör, besteci, dj ve bir teknisyen. Ses efektlerine de laf yok. Şehirdeki her ses detayı hakkıyla işlenmiş. İnsanlar birbirleriyle konuşuyorlar ve gerektiğinde size tepki veriyorlar. Saldırdığınızda ya da küfür ettiğinizde ağlayabiliyor veya çığlık atabiliyorlar. Aracınızla bir tünelden geçtiğinizde tüm seslerle beraber radyo da kısılıyor ve yankılanıyor. Daha fazla yazmaya gerek yok, süper leziz bir oyun, amman diyim kaçırmayın. Bye&Smile...

İLK İZLENİM

İlk İzlenim • Grand Theft Auto 3, en kötü ihtimalle bu yılın en iyi on oyunu arasındaki yerini alacaktır. Orijinal bir fikir gibi görünen fakat esas olarak bu oyundan çırpma Driver 2' nin pabucunu fena halde dama atılacak gibi görünüyor.

Tamamlanma Oranı • %40

DİKKAT: Bu oyun çocuklar ve çok hassas büyüklere uygun değildir! ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr

liberogrande

international soccer

Namco spor oyunları da yapabiliyormuş demek ki...

Namco bu ay bomba patlattı. Hele de Bu futbol oyunu hakikaten beni çok şaşırttı. Piyasada sürüyle futbol oyunu varken tutup değişik tarzda bir oyun yap ve satışa sun. Helal walla. Hayır güzel de olmuş bayaa.

Oyunun en birincil özelliği tüm takımı değil de tek kişiyi yönetiyor olmanız. Aynı arkadaşlarınızla bir halı saha maçına gitmiş gibisiniz. Sadece kendi oyununuzdan sorumlusunuz ve üçüncü kişi perspektifinden kendinizi görüyorsunuz. Sahada ister *forvet, ister orta saha, ister defans oynayabiliyorsunuz*. Bunun yanında arkadaşlarınızdan pas isteyebiliyor veya kaleye şut çekmelerini sağlayabiliyorsunuz.



Kaleci uyuma, açııl!!

Aslında yıllar öncesinde PlayStation için çıkmış bir Libero Grande vardı ama, Fifa, ISS gibi oyunların yanında tek kişilik olması nedeniyle çok silik kaldı. Oyunun iki kişilik modu da vardı, hala da var ama aynı ekranı ikiye böldüğünden bir futbol oyunu için anlamsız bir manzara çıkıyor ortaya. Oyunda üzerinize düşeni yaptıktan sonra işiniz biraz menajerlik kabiliyetinize, biraz da yapay zekaya kalıyor. Ama



İLK İZLENİM

İlk İzlenim • Klasik olmaya aday. Crash Bandicoot, PlayStation 2 için de en iddialı maskot olacak.

Tamamlanma Oranı • %30



çok değişik bir deneyim olduğundan emin olabilirsiniz. Seyircileri ilk defa bu kadar detaylı gördüm, hatta bir diğer incelemem UEFA Striker'dakinden bile daha *iyi(düşünün artık:)*.

Oyunun seslendirmesi ve tezahüratları Japonya' nın en büyük TV kuruluşu tarafından yapılmış. Müzikleri ise klasik NAMCO olmuş. Sanki Ace Combat 3 oynuyorsunuz. Son olarak oyunda Türk Milli Takımı da mevcuttur, bilginize. Bye&Smile...



internationalsuperstarsoccer

pro evolution 2

Fifa2001 için bir rakip daha geldi; fakat...

Bayanlar baylar, hemen ilginizi oyunun ismine çekmek istiyorum. Şimdi lütfen yüksek sesle okuyun ve ne kadar eksantirink bir ismi olduğunu görün. Hazır mıyız? Hep beraber: "International Super Star Soccer Pro Evolution 2". Helal walla çeke çeke söndürmüşler oyunu. Eee, ben eskiden beri bilirim, 16-bitte de International Superstar Soccer Deluxe oynuyordum. Demek ki sonundaki ek bu hale geldi.

Oyunun açılış sahnesi mükemmel. Güzel animasyonlar, renkli fonlarda değişen çok net futbolcu çizimleri ve mükemmel bir parça felan, çok tatlı olmuş. İşte oyunun en güzel yeri burasıydı. Bir çoklarına göre Fifa' nın en büyük rakibi olan ISS, bu sefer kendini çok düşürmüş ve beklentilere cevap vermeyen bir oyun yapmış.



Lisansı yok!!!

ISS elinde hiçbir lisans yok. Toplama adamlarla, mahalle maçı, semtler arası lig veya baklava kupasına katılabiliyorsunuz. Dünya Kupası' nı bırakın yerel lig bile yok. International Cup, Konami Cup, European Cup, African Cup, American Cup and Asian Cup gibi kıl tüy turnuvalar koymuşlar. Tabi ki bunlar oyunun verdiği müthiş hazla telafi edilebilir ama oyun haz da vermiyor. Bir kere kontrolleri çok zorlaşmış. Otomatik oyuncu seçme gelmiş ama topa en yakın olan oyuncu otomatik seçiliyor. Bu yüzden bazen asıl avantajlı futbolcu topu seyretmek zorunda kalıyor. Korner ve serbest vuruşlarda topu nereye yollayacağınızı göremiyorsunuz çünkü yön oku çıkmıyor. Karakter animasyonları akıcı ve gerçekçi. Zoom kamerayla bile hatasız görünüyorlar. Eski oyundaki ticaret yapamama düzeltilmiş, lakin adamların tipini çok fazla değiştiremiyorsunuz. Heriflerin tipleri hep aynı, kısa boylu bastıbacak adamlar. En fazla sakal veya bıyık ile değiştirebiliyorsunuz. Spiker çok yavaş konuşuyor, pozisyonlara yetişemiyor. Bu oyunun Fifa' ya kafa tutabilecek hali yok. Paranızı saklayın. Bye&Smile...

ISS PRO EVOLUTION 2 — **72**

Grafik • Serinin eski oyunları göz önüne alındığında çok eksiklik var.

Atmosfer • Fena değil ama gol sevinci çok heyecansız.

Ses • : Tezahürat değişmiyor, spiker özürlü.

Oynanabilirlik • Kontrolleri biraz fazla karmaşık.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.konami.com

Yapım • *KCE Tokyo*

Dağıtım • Konami

Minimum Sistem • 8 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock, Multi-tab

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

PSX

crashbandicoot

PlayStation' ın Sevimli maskotu Crash, PlayStation 2' ye de renk getiriyor... *The Wrath of Cortex*

Crash' i yaratan Naughty Dog firmasının sahibi olduğu lisansı Universal Interactive Studios' a devretmesi, bir numaralı PlayStation maskotunun fanatiklerini düşündürmeye başlamıştı. Neyse ki Sony, maskotunu yeni konsoluna da aktarmaya niyetliydi. Traveller' s Tales firması tarafından hazırlanan, PS2' nin ilk ve serinin son Crash oyununa şöyle bir baktık; çok güzel şeyler gördük.

Hikaye, ilk üç oyundakinden devam ediyor. Yine Dr. Neo Cortex ve Şeytan Uka Uka kötü planlar kuruyor. Crash ve sevgilisi Cocoa planları bozmak için temel dört elemanı ele geçirmeye çalışıyor: toprak, rüzgar, ateş ve su. Yoksa bu elemanlar kendileriyle alakalı felaketleri yaratacaklar. Depremler, hortumlar, volkanik patlamalar ve tsunamiler. 30 bölümden oluşacak olan oyunda yine üç boyutlu, rengarenk mekanlar ve esprili karakterler olacak. Oyunun eskileri gibi olması yenilikler olmadığı anlamına da gelmiyor. Kullanabileceğimiz bir çok mekanik araç eklenmiş. Örneğin Crash ve Cocoa, oyunun belli yerlerinde glider, cip, mini-kopter ve mechwarrior gibi araçları yönetiyor. Daha şimdiden gerçek zamanlı müthiş gölgeleme kullanılmış; ışık, yansıma gibi özellikler için ise yapımcılar çok iddialı konuşuyor.

Her şeyin ötesinde Crash çok şeker kahraman bir kere. Bu Crash de rengarenk, cıvıl cıvıl, çizgi film gibi grafikleri ve tüm aileye hitap eden tarzı ile mutlaka elde edilmesi gereken bir oyun olacaktır.



İLK İZLENİM

İlk İzlenim • Klasik olmaya aday. Crash Bandicoot, PlayStation 2 için de en iddialı maskot olacak.

Tamamlanma Oranı • %30



Crash Bandicoot The Wrath Of Cortex bu sonbaharda raflardaki yerini alacak. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



crazytaxi



Sega DreamCast' in en beğenilen oyunu PlayStation 2' de!

Sega' nın Crazy Taxi' si, şu an için DreamCast konsolundaki en iddialı isimlerden birisi. Oyunun mantığı çok basit ama eğlence faktörü beklenmeyecek derecede yüksek. Oyunda Axel, B.D. Joe, Gena ve Gus isimli dört şoförden birisini seçiyorsunuz. Mesele taksimetreyi çalışır tutmakta. Değişik yerlerden alacağınız insanları istedikleri yerlere mümkün olan en az zamanda götürmelisiniz. Ekranın üzerinde 40 ila 70 saniye arasında değişin bir süre var ve siz bunu aşmadan bol bol para kazanmak durumundasınız. Zaman çok kısıtlı olduğu için taksinizi çılgınca sürmek zorunda kalıyorsunuz. Oyun gerçekten ilk gördüğüm andan beri beni hala büyülüyor. Tekrar oynanabilirliği ona yakın tarzları olan Driver veya Midtown Madness' tan çok daha yüksek. Şimdiye kadar DreamCast sahibi olamadıkları için bu taksinin çılgınlığına uzak kalan PlayStation 2 sahiplerine müjde; çok yakında Crazy Taxi Acclaim tarafından konsolunuza getiriliyor. Klasik taksi numaralarını yapamıyor da olsanız hala sizin için en önemli konu para! Müşteri memnuniyeti demek nakit demek. Gidilecek yere ne kadar çabuk varılırsa,

alınacak para da o kadar fazla olacaktır. Müşterileri almak için yapmanız gereken tam önlerinde durmak. Aracınıza bindiklerinde ekranın ortasında transparan yeşil bir ok belirecek ve bu ok yolcunun gitmek istediği yönü gösterecek. Olaya daha da heyecan katmak için yoğun bir trafik eklemeyi de unutmamışlar. Aracınızı çarptırıp parçalatmak için seferber olunmuş sanki.

Zaman sayacı sıfıra geldiğinde size topladığınız paralar değerinde ehliyetler veriliyor. Topladığınız paralara göre E, D, C, B, A, S, Awesome, ve Crazy ehliyetlerini alabiliyorsunuz. Oyun DreamCast için aşırı derecede bağımlılık yapıyordu; geliştirilmiş PS2 versiyonunu düşünmek bile beni heyecanlandırmaya yetiyor. Crazy Taxi için çok beklemek zorunda da değilsiniz. Oyun Nisan sonunda satışa çıkacak. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



İLK İZLENİM

İlk İzlenim • Güzel olacak gibi. Crazy Taxi, PlayStation 2' nin daha güçlü sistemiyle daha da güzelleşecek.

Tamamlanma Oranı • %90



timecrisis project titan

Bakalım silahına hızlı dawranan kowboylardan mısınız?

Namco' nun bu ay patlattığı bombalardan birisi de Time Crisis Project Titan oldu. Bu tarz oyunları çok oynayan tüm arkadaşlarımın da üzerinde karar birliğine vardığımız bir konu var; bu oyun PlayStation' daki zaten az olan silahlı macera oyunlarının tartışmasız en iyisi.



Hoynarinnaaaaaaa...

Serinin üçüncü oyunu olan Project Titan, sadece PlayStation' a özel olarak yapılan tek Time Crisis oyunu. Time Crisis, kıvılcımını Virtua Cop ve Virtua Cop 2' den alan, ve çok ötelere taşıyan bir oyundu. Bol patlamalı sahneler ve vurulabilen diğer objeler eklemişti. Daha sonra Time Crisis 2 ile beraber pedal yaratıldı. Basit bir eklemeydi ama oynanışa direk olarak etki ediyordu. Düşmanların ateşinden ve bombalarından kaçıp bir yerlere saklanabilmek, oyunda hissetmeyi ve iyi görmeyi daha da öne çıkardı. Pedal aynı zamanda silahı doldurmaya da yarıyor. Namco iki kişilik oyunu ve ek silahları da ekledi. Artık bir arkadaşınızla beraber çalışıp, görevleri tamamlamaya ve oyunu bitirmeye uğraşabiliyordunuz.

Şimdi ise elimizde Time Crisis Project Titan var. Oyunu başlattığımızda gözümüze ilk çarpan nokta, derinliği bol ve çok şık bir ana menü. Bu menüyü ateş ederek kullanabileceğiniz de düşünüldüğü için çok da sade ve basit. Oyun içinde eski oyundan farklı olarak çoklu saklanma sistemini kullanılmış. Böylece artık arkasına sığınabileceğiniz birden fazla yeriniz var, seçin yeter. Bir yeni özellik de hiç ıskalamadan ard arda kaç kere vurduğunuzu hesaplayan sayaç olmuş. Zaman darlığından çok vurunca ne işe yaradığını çözemedim, ösüntilerim.

Oyuna başlamak için iki seçenekten birisini seçmelisiniz. Time Modu seçerseniz Kantaris' in yatı, Caruba Havaalanı veya Rio Oro Madeninde zamana karşı yarışıyorsunuz. Story Mod' u seçtiğinizde oyunun asıl atraksiyonları ile karşı karşıya kalıyorsunuz. Kahramanımız bir BSSI Ajanı olan "Tek kişilik ordu" Richard Miller. Bu abi tam Miroğlu tribinde.

Şşşt, sen oradaki, in o kamyondan bakiym







TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.namco.com
Yapım • Flying Tiger Development
Dağıtım • Namco

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock, Tabanca



Kapıyor bir küçük tabancayı, yüreğiyle beraber dalıyor deplasman mekanlara, adamlara yer misin, yemez misin? "-Ardından sütlaç da yollim mı?" şeklinde mermi manyağı yapıyor milleti. Diğer karakterler Marisa Soleil, Richardo Blanco, Zeus Bertrand, Kantaris ve Wild Dog.

Olay şu bayanlar baylar: kahramanımız Richard, Karuba ülkesinin devlet başkanı ve çok iyi bir insan olan Xavier Serano' nun öldürülmesinde rolü olduğu iddiasıyla suçlanıyor. Aslında bu sadece oyalamak için Kantaris tarafından kurulmuş bir tuzaktır. Fakat yine de adamımız zan altındadır. Bu karanlık perdeyi kaldırmak ve masumiyetini ispat edip gerçek katili bulmak için gizlice tek kişilik bir operasyona kalkışır. Kantaris, Richard' ın eski azılı düşmanlarından Wild Dog' la da ortak çalışan uluslar arası bir suç örgütünün lideridir. Wild Dog, eski oyunlarda bozulan skoru eşitlemek için geri dönmüş, ve kesik sol kolunun yerine bir katliam silahı taktırmıştır. Sonuçta onlar mı sizi vurur yoksa deli yüreğiniz mi üstün gelir bilinmez...

Oyunu hem silahla, hem Namco' nun G-CON45' iyle, hem de joypad ile oynayabiliyorsunuz. Serinin eski oyunlarındaki gibi mouse desteği olmayışına ise bir anlam veremedim(verdim aslında ama çaktırmıyorum; silah satma olayı). Bir de titreşim özelliği eklenmiş. Bye&Smile...

MegaEmin I megaemin@level.com.tr

TIME CRISIS PROJECT TITAN 91

Grafik • Zaten sayısı az olan shoot-em up oyunlardan daha güzelini bekleyen kim? Harika olmuş bence

Atmosfer • Süper, sanki silahı belinize takıp giriyorsunuz deplasman mekanına...

Ses • : Silah sesleri ve ölürken atılan çığlıklar yerinde, e yeter zaten...

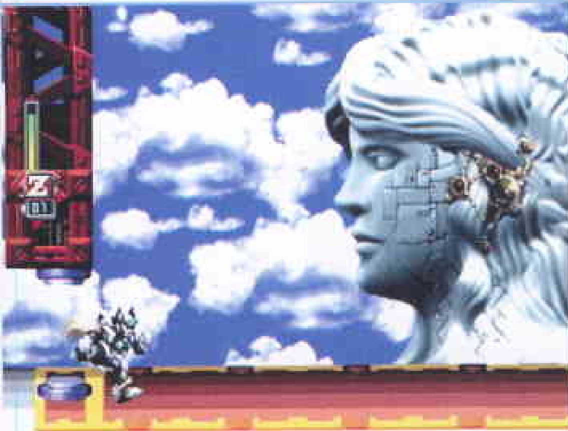
Oynanabilirlik • Silahınız varsa çoook basit, silahınız yoksa çoooook zor.


LEVEL CLASSIC

megamanx5

Adını en beğendiğim kahraman desem yeridir...

Yıl 21XX ve Reploid Warshas kargaşası sona erdi. Ay Kolonisi doruğa ulaşmıştı. En büyük koloni Euasia, bilinmeyen galaktik teröristler tarafından ele geçirilmişti. Yapay yerçekimi hacklenince, Eurasia Dünya' ya doğru yol almaya başladı ve kaçınılmaz *sonun bir çarpışma* olduğu biliniyordu. Bu



çarpışmayı durdurmanın tek yolu çok eskiden kalma bir ışın topunu mevzilendirmek ve kullanmaktı; Codename: Enigma. MegaMan X ve kirvesi Zero' ya takılıp *zamanın gerilerine gidecek* ve Enigma' yı tekrar işler hale getirecek parçaları toplayacağız. E eski model olduğu için yedek parça pahalı tabi, geçmişe gidip toplamak daha hesaplı oluyor. Hele de bu krizde. Ooof, yine dağıttım yaw, oysa ne güzel girmiştim hikayeye. Neyse işte, sonra da sadece 24 saati kalan dünyayı kurtaracaksınız. Bitti.

Aralık 1987...

İlk MegaMan NES isimli konsolda çıkmıştı. Daha sonra bu küçük kahramanın adının yazdığı 20 oyun daha gördüm. Şimdiye kadar Saturn ve N64 de dahil bildiğim tüm konsollarda oyunları çıkan MegaMan, maalesef çok da fark edilen bir kahraman olamadı. Bir başka açıdan bakacak olursak, bu kadar fazla oyun çıkartan bir seride, bir öncekiyle bir sonraki oyun arasındaki gelişmelerin de çok fazla olması beklenemez. Aynı şekilde MegaMan X4' ten sonra MegaMan X5' ten çok fazla şey beklemek yanlış olacaktır. Oyunda yeni olan tek özellik her iki karakterin de artık eğilebiliyor olması. Zaten bir fanatiği iseniz bu oyunu alacak ve oynayacaksınız, çok fazla yeniliğe ihtiyacı yok.

Okumaya devam....

Oyun klasik Japon çizgi filmleri havasında geçiyor. Başlarken Street Fighter Zero benzeri bir demosu var. Bol bol iğrenç altyazılarla zaman geçirmek zorunda kalıyorsunuz ve bu büyük ölçüde oyundan soğutuyor. Tersine oyun aşırı hareketli, hiç duran yerleri olmayan, bi newi hobbidi waziyetinde geçiyor. İlk bölüme başlıyorsunuz ve hemen sonundaki Özgürlük Heykeli' ne ulaşıyorsunuz. İçinden çıkan robotu yendiğinizde, size sekiz bölümden birisini seçme şansı veriliyor. Oyundaki her boss' u alt ettiğinizde MegaMan ve kirvesi Zero, o boss' un özel yeteneklerini kazanıyor. Bölümleri istediğiniz sırayla bitirebiliyorsunuz, hatta başarısız olduğunuz bir bölümü bırakıp diğerine dönebiliyorsunuz bile. En zor bölümleri en sona bırakarak daha da güçlenmeyi seçebilirsiniz.

Üç boyutlu grafikler artık tüm oyunlarda kullanılırken, neden hala bazıları iki boyutlu, yanlara doğru hareket edilen oyunlar yapmaya devam eder ki? Yanıtı çok basit, hala bu tarzın sevenleri var. E başkaları da bu sevenleri memnun etmiyorken CapCom konuya eğilmiş. Aferim walla. Grafikleri hem iki boyutlu bir platform oyunu için çok güzel. Arka fon ve renkler gerçekten fantastik olmuş. Oyuna Street Fighter gibi ekrana gelen READY yazısıyla başlamak felan çok hoş. Karakterler ve düşmanlar iyi düşünülmüş, çizilmiş ve hareketlendirilmiş. Oyunun nostaljik 2D grafikleri gibi müzikleri de klasikleşmiş yüksek ritimli parçalar. Oyunun atmosferine çok iyi uyuyorlar.

MEGAMANX5	78
Grafik • Klasik 2D grafiklere güzel süslemeler yapılmış.	
Atmosfer • İki boyutlu oyunlar bana nostaljik geldiği için kapılıp gittim. Ama bu oyunun atmosferi konusunda objektif olamayacağım.	
Ses • Bu tür bir platform oyunu için ellerinden geleni yapmışlar. Parçalar tempolu ve atmosferi tamamlıyor.	
Oynanabilirlik • Oyun çok kolay fakat bir cümleyi okumak için altı kere düğmeye basmak sıkıyor. Yaklaşık 10 saate kadar oynama süresi var.	

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog *Controller, Dual Shock*





Uzun lafın kısası...

Eğer bir MegaMan hayranı değilseniz, eğer iki boyutlu oyunların artık miladını doldurduğunu düşünüyorsanız, ve eğer ilerleyip parçalamaktan ibaret olan platform oyunlarındansa daha karmaşık oyunları tercih ediyorsanız, bu oyun kesinlikle size göre değil; uzak durun. Eğer ki yukarıda saydıklarımın birisine hayır diyebiliyorsanız bu oyun arşivinizde bir klasik olarak yerini alacaktır. Ööeaaağ, ağ biz, çamaşur makınası üreticileri olaragdan bu oyuni herkeşlere tasviye ediyoruk. Ahan alın, oy*nayıng. Bayıng&zımayılıng...* ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr



the emperor's new groove

Küstah bir lama konuşsa, hem de size ülkenizin prensi olduğunu söylese ne yapardınız?

Dayanılmaz komedi, mistik bir dağın krallığında geçiyor. Kendini beğenmiş Prens Kuzco, üçkağıtçı Diva Yzma adındaki güç delisi büyücüsü ve danışmanı tarafından bir lamaya dönüştürülüyor. Evet hani o bildiğimiz tüküren lama. Ormanda güç durumda kalan Kuzco' nun tek şansı sarayına dön-



mek ve iyi kalpli bir asker olan Pacha' nın da yardımıyla eski haline dönmektir. Kuzco' nun mükemmel dünyası, birden bire tehlikelerle dolu vahşi bir çıkmaza dönmüştür. Bir de ona yardım eden Pacha çoğu tehlikeden çekinen birisi olunca, tahta ulaşmak Yzma için çok daha kolay bir hal almıştır. Eğer Kuzco tahtına Yzma' dan önce varamazsa, Yzma' nın onun işini bitireceğini bilmektedir. Sonuçta kibirli prens, gerçek arkadaşlığı tadar ve yaşama bakışı değişir.

Tükürmesene be! Pis lama...

Oyunda ilginç olan bir nokta var. Tarza yeni olan hiçbir öğe kazandırmamış olan bir oyunun, eldeki malzemeleri kullanarak da çok kaliteli olabileceği gerçeği. Normalde teknik konulardan yazının sonlarına doğru bahsederim ama bu kez ilk önce ses kısmına değinmek istiyorum. Bir kere ses efektleri tam oturmuş, insan(ve lama) seslendirmeleri bir harika, en önemlisi de MÜZİKLER TEK KELİMEYLE MUHTEŞEM! Evet, yazının akışını bozacak kadar *heyecan yaptım ama bunu mutlaka belirtmeliydim.* Bir platform oyununun müzikleri nasıl olur da bu kadar mükemmel olabilir? Not olarak müzik seçeneği olsaydı %100 vereceğim tek oyun bu olurdu. E bu kadar güzel müzikte Grammy sahibi besteci ve şarkıcı Sting' in de payı büyük tabi ki. Ben olsam sırf müzikleri için bu oyunu satın alırdım.

Siz bana bakmayın, ben deliririm arada bir öyle:) Oyundaki menüler ve benzeri bir çok özellik, film ile uyumlu. Bol bol çizgi sinemadan alınmış sahnelerle süslenmiş. Filmden uyarlama oyunların en güzel yönleri de bu oluyor, zaten elde film gibi bir malzeme var, hazırdan bol bol koy kullan. Nasılsa beğeniliyor.

Ben Prensim, benimle tüskün konuş!

Bu oyunu görmeyenler için kontrol açısından en yakın örneğinin Spyro olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Kuzco aynı Spyro gibi yürüyor ve kamera da arkasında aynı şekilde görüntülüyor. Hatta Spyro' nunkine benzeyen bir koşma saldırısı var, ama bunun için Kuzco' nun bazı eşyaları alması gerekiyor.





Kuzco, belli yerlerdeki iksirleri içerek kaplumbağa ve tavşan gibi hayvanlara da dönüşebiliyor. Bu formlardayken, standart platform oyunundan sıyrılmayı sağlayan yan görevler alıyor. Buna ek olarak tüm görevler platform değil. Oynanış hikayenin durumuna göre değişiyor. Mesela Kuzco bir grup aç hırsızdan kaçarken, oyun Track & Field benzeri düğme basmacaya dönüşüyor. Bu güzellik oyunun çekiciliğini arttırmış. Oyun boyunca madeni paraları toplamanız, gizli alanları bulmanız, ve en önemlisi de yeni bölgelere erişmenizi sağlayan özel "red Kuzco item" larını bulmanız gerekiyor. Olay çok basit ama çeşitli bulmacalar ve zorlu bosslarla eğlenceli hale getirilmiş. Korkmayın, daha önce görmediğiniz hiçbir şey burada yok ve bulmacalar da çok kolay.

Muhafızlar, atın bu insanoğlunu zındana!

Kontrol oldukça kolay. Kuzco bir platformdan diğerine zıpladığında olduğu yerde kalıyor; kaymıyor. Böyle basit kontroller oyuncunun sinirden kudurması yerine arkasına yaslanıp eğlenmesini sağlamış. Bu kadar güzel şeyin üzerine kötü haber; oyun oldukça kısa. Bir akşam makinenizi açıp gece yarısı oyunu bitirebilirsiniz. Tabi kısıtlı zamanı olup da oyun bitirmek isteyenler için bu haber bir müjde...

The Emperor's New Groove grafik dalında oscar almayabilir belki ama, oyun gerekli olan sınırların üzerinde. Çoğu çevre unsuru abartılmadan sade gölgelendirilmiş, ve renklendirme çok güzel yapılmış. Oyundaki tek problem çizim uzaklığı. Oyundaki ufuk çizgisini bir türlü göremiyoruz ve ilerledikçe açılmaya başlayan kaplamalarla karşılaşıyoruz. İleriki bölümlerde çok hissedilmeyen bu eksiklik hiç olmayadabilirmiş.

Anlatmak istediğim son güzellik ise karakterlerin filme dayanan bir oyunda olduklarını bilmeleri ve ona göre konuşmaları. Çoğu zaman buradan bol espri çıkıyor. Şimdiden iyi eğlenceler. Bye&Smile...

MegaEmin I megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.scee.com
Yapım • Argonaut Games
Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock

THE EMPEROR'S NEW GROOVE 84

Grafik • Oyun rengarenk, cıvıl cıvıl. Görsel açıdan averaj.

Atmosfer • Şu aralar vizyona girecek olan Disney' in bir çizgi filminin uyarlaması olduğu için o filmdeki kahramanın yerine geçiyorsunuz. Sık sık filmden alınmış sahnelerle desteklenmiş.

Ses • Bomba!!! İncelediğim hiçbir oyunda bu kadar mükemmel müzikle karşılaşmadım. Mutlaka dinlemeniz gerekli, müziklere 100 üzerinden 100!!!

Oynanabilirlik • Büyüğünden küçüğüne herkesin kolay oynayabileceği ve zevk alabileceği bir oyun.

LEVEL HIT





uefastriker2001

Sonunda hakkıyla hazırlanan bir şampiyonlar ligi oyunu çıktı!

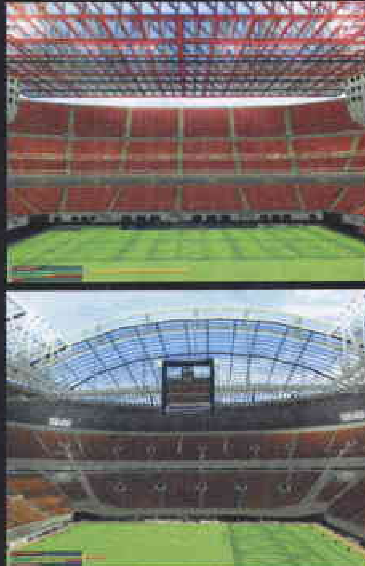
Bu ayın hit futbol oyunu olarak ISS Pro Evo 2 bekleniyordu ama hayal kırıklığı yarattı. Aksine, daha önceki deneyimlerime dayanarak hiçbir şey beklemediğim UEFA Striker 2001 isimli oyunda gördüklerime inanamadım. Daha önceki Şampiyonlar Ligi oyunlarında ya grafik, ya iğrenç kontroller, mutlaka çok kötü bir yön oluyordu. Bu kez oyun bayaa bir oyuna benzemiş. Nereden mi anladım? O kadar işimin arasında bana her şeyi bıraktırıp kendisini oynatabildi. Hem de ne oynatma; şampiyonlar liginde tam dört kere şampiyon oldum. E bu da epey bir zaman eder nereden baksanız...

Saatlerdir uykusuzum...

Gelelim detaylara. UEFA Champions League isimli oyunlar pek para etmeyince lisansları devredildi. UEFA Striker 2001, bu işin üstesinden hakkıyla gelmiş. Oyun tamamiyle Avrupa Futbolu ile ilgili. Birçok Avrupa klübü ve oyuncuları en güncel halleriyle oyundaki yerlerini almışlar. Fifa' da olduğu gibi takımlara dört sene önceki futbolcuları sokuşturmamışlar, Roveşata isimli bir oyuncu uydurup Beşiktaş' a yazmamışlar. Oyunda Galatasaray ve Beşiktaş ile de oynanabiliyor. Böylece şampiyonlar şampiyonu nasıl olunuyor simüle edebiliyorsunuz. Oyuncuların hareketleri, bu işe çok özendiğini belirten başkaları gibi motion capture tekniğiyle anime edilmiş ve en az diğerleri kadar gerçekçi olmuş. Sahada robot göremedim ben. Oyuncular gerçekten sakatlanıyorlar. Ama bir oyunda ilk kez sadece koşmaları yavaşlamıyor, vuruşları da güçsüzleşiyor, sahada sekmeye başlıyorlar.

Wampir Mega oldum...

Yine bir futbol oyununda ilk kez seyirciler %100 interaktif tezahürat yapıyorlar. Tepkilerini tamamen oyundaki pozisyonlara göre tepki veriyorlar. Hem de bu kez görsel bir tribünümüz var. Seyirciler ellerindeki bayrakları sallarken ayağa kalkıp oturuyorlar. Fifa' daki gibi karalanmış kağıt değil, bayaa tribünde insanlar görmek bize yeterliyken bir de dalgalanma hareketi bile yapıyorlar. Stadyumların sayısı 40 ve tatamı Avrupa' daki gerçek stadlardan alınma. The San Siro, Old Trafford, Nou Camp, ve



daha birçok ünlü Avrupa stadı UEFA 2001' de. Oyuncuların özellikleri mümkün olduğu kadar gerçeğine uygun yapılmış. Lisans sahibi olunduğundan dolayı isimleri de korunmuş. Hatta buradaki spikerler Türkçe isimleri Türklerden bile daha güzel telafuz edebiliyor.

Bir daha yazılarımı geciktirirsem sığır olim...

Bu kadar güzelliğin yanında yan hakemler de unutulmamış ve saha kenarındaki yerlerini almışlar. Oyunda mümkün olduğunca eksik öğe bırakılmamaya çalışılmış. Gerçi karakterler biraz kartondan katlanıp yapılmış gibi olmuş ama varsın olsun. Oyun o kadar keyifli ve sürükleyici ki, hataları örtmeye bence yeter. Oyuncuların animasyonları, ve gol sevinçleri de çok güzel görüntülere yansıtılmış. Ayrıca istediğiniz pozisyonu memory kartınıza save edip sonra oynatalım Uğur' cum yapabiliyorsunuz. Oyunda Şampiyonlar ligi ile ilgili videolar da var ama çok az; sadece başlarken ve bittiğinde. Keşke biraz daha olsaydı derim ben. Ses efektleri, özellikle de tezahürat çok iyi. Ron Atkinson ve Jonathan Pearce adındaki iki spiker, adam gibi konuşmasını becerebiliyor. John Motson ve Andy Gray gibi özürlü değiller. Müzikleri ise orijinal şampiyonlar ligi müziğinin üç dört farklı uyarlamasından oluşuyor; bütünlük bozulmamış. Şampiyonlar Ligi' nin haricinde kupa galipleri gibi başka turnuvaları da oynayabiliyorsunuz.

Sinan, elindeki Uzi'yi bırakır mısın?

Sonuç olarak bütün bunlardan çıkartılacak bir ders var. Bu kadar detaylı bir oyun PlayStation için yapılabilmişse, "Demek ki uğraşınca oluyormuş!!!". Son olarak oyunla ilgili içimde kalan bişi: Hatalı cinsel tercih yapmış hakem ya, cpu atağını bitirene kadar devam ettiriyor da ben boş kaleye topu çekecekken maçı bitiriyor ya, kaç kere yaptı abi, ayıptır yani.

Yine de, PlayStation versiyonu kaderine terk edilen Fifa 2001 için, çok güçlü bir rakip UEFA Striker 2001. Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom

Minimum Sistem • 8 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock



UEFA STRIKER 2001 — 94

Grafik • Seyirciler çok detaylı, oyuncu animasyonları gerçekçi, renk bütünlüğü var.

Atmosfer • Tamamen Şampiyonlar Ligi heyecanını yaşatıyor. Atmosfer on numara.

Ses • Şampiyonlar ligi temasını kullanmış.

Oynanabilirlik • Çoğu futbol oyunundan daha kolay oynandığı kesin.

fear effect 2 retrohelix

PlayStation' ın hala canawar gibi olduğunun en büyük ispatı...

Birincisi çok beğenilen oyunun ikincisi de sonunda elimize ulaştı. Karmaşık bulmacaları, rengarenk grafikleri, videoları ve en önemlisi de vurucu senaryosuyla mükemmele yakın bir oyun oldu Fear Effect.

Fear Effect Retro Helix ise, ilk oyundaki hikayenin öncesinde geçtiği için Resident Evil tarzı oynanış, full-motion anime arka fonları ve Hollywood yapımları benzeri bir sunum gibi öğeleri hala barındırmak durumunda kalmış.

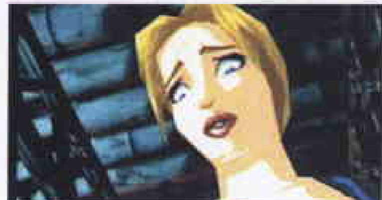
Cehennemi gösteren tek oyun...

Yeni maceramız Hong Kong' da, 2048 yılında geçiyor. Korkunç bir genetik hastalığın ilk kötü sonucu olarak, biyolojik hırsızlık ve terörizm büyük birer iş halini alıyor. Hana' nın bir DNA dizilimini bir doktordan alma görevi ile başlayarak ilerleyecek, ve oyun boyunca değişik rollere gireceksiniz. Oyunda, savaştığı şeyler için baştan çıkarma sanatını çok iyi kullanan, güzel bir katil olan Hana Tsu-Vachel; teknolojiye olan özel kabiliyetleri büyük bir sırrı gizleyen ve Hana' nın çok yakın arkadaşı olan Rain Qin; paralı bir asker olan Royce Glas; ve nüfusu hızla eriten bu hastalıktan dert yanan bir açgözlü cani olan Jakob "Deke" Decourt isimlerini kontrol ediyorsunuz. Bu karakterleri belirli zamanlarda değişerek yönetiyorsunuz. Olaylar ise aynı zamanda gerçekleştiğinden, birisiyle oynarken diğerinin yaptıkları da taze kalıyor. Hikaye eski oyundakinden farksız, sağlam başlıyor ama sonlarına doğru ayakları yerden kesiliyor. Maceramızda keşfedilecek sekiz mekan var: su kemerleri, resmi parti, biyomedikal laboratuar, perili Xi' An şehri, ilk Çin imparatorunun mezarı, canawar dolu bir bahçe, yüksek bir pagoda ve finalde cehennemin ta kendisi!!! Bu yollardan geçerken hikayenin gidişatını değiştiren seçimler yapıyorsunuz. Son bölümde sırat yok ama her bölümün sonunda güçlü bosslar var.









Adamlarınızla eğiliyor, koşuyor, ateş ediyor ve zor yerleri aşabilmek için elinizden geleni yapıyorsunuz. Ölümcül robotlar, caniler ve canawarlar zbönk şeklinde üzerinize saldırıyor. Bu tehdide siz de tabancalardan tutun da roketatar ve hatta alev tabancasına kadar değişen türlü çeşitli silahla karşı koyuyorsunuz. Uzun menzilli bayıltıcı, portatif EMP jeneratörü ve minik bir mech gibi ilginç silahlarla da beraber toplamda eski oyundakinin üç katı fazla sayıda silah var. Yol boyunca sayısız bulmacayla boğuşmak zorundasınız. Oyunun tarzından dolayı deneme yanılma metoduyla en fazla üç-dört seferde bu bulmacaları aşabilirsiniz. Ayrıca sık save noktaları da yardımcı oluyor.

FEAR EFFECT 2	86
Grafik • Karakter animasyonları biraz komik ama hareketli fonlarla FMV lere söyleyecek laf yok.	
Atmosfer • Bulmacaları çözmekte probleminiz yoksa sürükleniyorsunuz. Gerçek hayattan başlayıp sanal bir dünyaya kürek çekiyorsunuz.	
Ses • Çok iyi seslendirme. Diğer müzik ve efektler ise yeterli seviyede.	
Oynanabilirlik • Disc 1' deki bugda takılmazsanız bir 10-12 saat oynarsınız.	

LEVEL HIT

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.eidos.com
Yapım • Kronos
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 4 CD, Analog Controller, Dual Shock

Soğuk bir duş alın en iyisi

Yeniliklerden birisi de yükleme sürelerinin kısaltılmış olması. Ayrıca oyunda artık açılması ve bulunması gereken birçok sır var. İhtiyaç olan dördüncü karakterin eklenmesi ise havada kalan bazı konuları yerine oturtmuş. Fazla ayrıntılara girmek istemiyorum ama Rain ile Hana arasında "Türk Aile yapısına gölge düşürücü" bir ilişki olduğunu söylemeden de geçemedim.



Fear Effect 2 eski oyundakinden daha doğrusal bir hikayeye sahip ve daha uzun. İlk seferde tüm gizli yerleri atlasanız bile, en az 40 saat kesintisiz oynanış sunan 4 CD' lik oyunda bir buçuk saati aşan videolar da var.

Bir diğer gelişme de inventory de olmuş fakat hala eskisi gibi gerçek zamanlı ve sıralı biçimde seçim yapıyorsunuz, rakip ateş ederken siz silah bulmaya uğraşıyorsunuz. Çevre yine çok renkli olmasına rağmen o gerilim nüansını kaybetmemiş. Oyunda bol bol kan ve biraz da seksi görüntüler var. Fear Effect Retro Helix tam çözümünü, önümüzdeki ay tam burada bulabilirsiniz. Bye&Smile...

DİKKAT: Bu oyun çocuklar ve çok hassas büyüklere uygun değildir!

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



pointblank3



Don ve Dan isimli iki deli sizi aralarına çağırıyor...

Atış galerisi oyunu Point Blank hiç bu kadar soytarı, bu kadar heyecanlı ve eğlenceli olmamıştı. Dr. Don ve Dr. Dan ile beraber bir kez daha keyifli bir gezintiye çıkıyoruz. Bu iki komik kafadar, yaptıkları türlü şebekliklerle sizi bol bol güldürecek, neşelendirecek. İddia ediyorum, bu oyun, stresin



en iyi ilacı olacak. Neyse, Don ve Dan oyunun tamamında bizimle beraber olacaklar ve Options seçeneği dahil gittiğimiz her yere onlar da gelecek. Point Blank 3' ün 80 yeni ve çılgın oyundan oluşan beş ayrı oyun modu var. Toplam sekiz oyuncu aynı anda bu karnavala katılabiliyor. Tam bir aile oyunu olan Point Blank 3, Namco Guncon silahını da destekliyor.

Parti başlasın...

Oyun çok şık bir demoyla başlıyor. Daha başında oyunun ne denli şebek olduğunu seziyorsunuz zaten. İstediğiniz derecede kendinizi eğitebildiğiniz Training' in dışında, gerçek anlamda oynanabilen beş oyun modumuz şunlar: Arcade, Versus, Endurance, Tournament ve Team Battle. Arcade' de bir ya da iki kişi seçtiğiniz derecelere göre sıralı bölümleri oynuyorsunuz. Versus' ta rakibinize karşı, Tournament' de ise daha fazla sayıda arkadaşınıza karşı oynuyorsunuz. Endurance Mod oyunun ev versiyonları için yeni bir özellik ve sadece tek kişilik oynanıyor. Ölmeden ne kadar fazla ilerleyebileceğinizi ölçen bir kısım bu. En eğlenceli görüneni ise Party modları. Team Battle'ı seçtiğinizde, takımlar kurup





turnuvalar düzenleyebiliyorsunuz, hem de sekiz kişiye kadar...

Atış serbest!

Peki sonuçta ne yapıyoruz? Daha önce de söylediğim gibi Point Blank serisi birer atış galerisi oyunu. Örneğin ortadakine benzeyen görüntüleri vurma görevi veya uzaylıları vurma görevi alıyorsunuz. Ayrıca vurmamanız gereken başka nesneler, aşmamanız gereken zaman limiti ve mermi sayısı da olabiliyor. Bazen işler biraz daha karışabiliyor. Çok sayıda analog saat ekranda beliriyor ve bir adet de dijital saat geliyor. Hızlıca o zamanı gösteren analog saati bulup vurmanız gerekiyor. Teoride kolay ama silahı ele alınca iş değişiyor. Bazen de adamlarımızı kurtarmak için vuruşlar yapıyoruz. Örneğin Galaxian oynuyoruz. Veya bir dinletide iğrenç çalan adamlarımız Dan ve Don' un kafasına atılan nesneleri vuruyoruz ki ekrandan fırlayıp gözümüzü çıkarmasınlar.



Sallan yuvarlan bana..

Çok gevşek bir oyun olmasının yanında çok özenle hazırlanmış kaliteli bir oyun olduğunu da söylemeliyim. Beni en çok etkileyen kısmı hiç dinmeyen tem-



posu ve müzikleri oldu. Özellikle de sonuç ekranında çalan birisi war ki, dikkatli dinleyin, siz de kopacaksınız. Bu sağlık dolu oyunu herkese şiddetle tavsiye ediyorum ama almadan önce silahınıza uyumlu olup olmadığını kontrol etmeye çalışın. Bu arada Namco gaza gelmiş herhalde, döktürdü bu ay, onları da tebrik ediyorum(tabi, onlar da duymuş sevinmişlerdir zaten). Kendinize çok iyi bakın arkadaşlar. Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.namco.com
Yapım • Namco
Dağıtım • Namco

Minimum Sistem • 8 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock, Tabanca

POINT BLANK 3 — 92

Grafik • İki boyutlu ama poligonal grafikler. Yükleme ekranı neredeyse yok.

Atmosfer • Süper bağımlılık yapan, süper eğlenceli ve kalp sağlığınıza yararlı oyun.

Ses • Sesler ve müzikleri harika, tempo hiç düşmüyor.

Oynanabilirlik • çok kolay, ne hoplama var, ne zıplama. Ekrana ateş edin yeter.

playmail

Herkese merhaba. Geçen ay bahsettiğim web sitemi bu ay deneme yayınına açıyorum. Ayrıntılar http://megaemin.go.to adresinde. Bir de okur mektupları köşesi yaptım, işte o da aşağıda. Güzel mailları seçip yayınlayacağım bundan sonra. Bu ay bana pek yer kalmadı ama olsun, hep ben konuştum, biraz da siz konuşun di mi ama?



İYI GÜNLER MEGAEMİN BEY,

Ben bu ayki Level Dergisinden aldığım Heroes III oyununu oynuyorum ve çok beğendim. Bana bu tipte önerebileceğiniz bir oyun var mı?

ME – War ama söylemem. Bu mektubu sadece örnek olsun diye yayınladım. Ben sadece konsol yazıyorum ve bu güne kadar Pc ile ilgili hiçbir soruya cevap vermedim & vermeyeceğim de.

MERHABA MEGA,

Öncelikle geçen ay yayınladığın Silent Hill gerçek son şifresi yanlış. Dediklerini yapınca Ufo son oluyor ve demo yerine fotoğraflardan oluşan aptal görüntüler çıkıyor. Bunun düzeltilmesini rica ediyorum. Bu adara Ufo sonu da mutlaka görün çünkü saatlerce gülmekten kramp girdi bana. Bir diğeri de UFO SON yapmak için oyunu iyi sonla bitirmeniz lazım. Channeling Stone oyunu iyi sonla bitirince çıkıyor.
EN KÖTÜ SON içinse Cybill' i dövüşürken öldürmemeniz gerekiyor. Hastaneye ilk girdiğinizde (dikkat sadece ilkinde), kitchen' dan empty bottle (boş şişe) ı alın ve bunu doktorun odasında bulunan masanın etrafındaki kana benzeyen kırmızı sıvıyla doldurun. Cybill ile dövüşürken silahını düşürdüğü anda üstüne bu kırmızı sıvıyla doldurulmuş şişeyi kullanın. Tebrikler, Cybill artık zombi değil; onu kurtardınız. Fakat oyunu sırf bunu yaparak geçerseniz oyun en kötü sonla bitecek.
İYİ SON için ilk sewer' dan (kanal) çıkınca etrafı kaplayan karanlık yerden haritayı alın ve sakın Light House a gitmeyin. Orada bulunan PUB(bar) a gidin ve içerideki doktoru kurtarın. Düşürdüğü şeyleri alın ve haritada doktorun ofisini bulun. Şifreyi yazıp içeriye girin(düşürdüğü



kağıtta yazılı). Duvardan Motelin şifresini bulun. Resepsiyonuna gidin ve duvardaki panele bu şifreyi yazın. Magnet' i alın, doktorun odası olan 3 numaraya girin, dolabı ittirin, açılan delikten magnet' i kullanın ve anahtarı alın. Resepsiyona gidin ve motosiklette bunu kullanın. Bunları yaptıktan sonra olaylar değişecek ve oyun İYİ SON ile bitecek.
EN İYİ SON için yukarıdaki her iki şeyi de yapmalısınız. Hem Cybill, hem de Cheryl kurtulucak; ama bebek olarak...
SAMURAY KILICI için oyunu İYİ SON ile bitirin. Oyunun başındaki kulübeli evin kapısı açık olacak ve kılıç orada olacak.
LAZER TABANCASI için oyunu Mart ayında anlattığınız UFO SON ile bitirin ve save edin. Yeni oyunda Lazer silahınız olacak. Daha çok şifre var ama bu kadar yeter şimdilik. Bir daha ki sefere elektrikli testereyi ve yeri delen silahın nasıl alındığını göndereceğim.

Living De@d Boy Alperen Ayman

ME – Eh sanırım ufak hata sayende düzeltilmiş oldu. Ayrıca çok önemli bilgiler de vermiş oldun. Önemli olduğunu biliyorum çünkü bana en çok sorulan soru İYİ SON un nasıl getirileceği idi. E artık cevaplar fazlasıyla verildiğine göre bana da bu konuda mail gelmez. Bu arada senin yazdığına benzer tonla mail geldi. Onlarda "bu resimler oyunda zaten var, yanlış biliyorsunuz" tarzında ama agresif yaklaşımlar vardı. O resimleri, oyun kodlarıyla fazlaca haşır neşir olan bir okurum diskten okutup bana yollamıştı. Ben de daha önce görmediğim için ilginç olur diye yayınladım. Ortada yanlış bilinen bişey yok. Sağol Alperen...

MERHABA EMİN,

Derginiz mükemmel vs. vs. geyiklere girmiyorum. Ama direk soruya girecek de değilim elbette. Sadece Level' in bu çizgisini beğendiğimi ve okumaktan büyük zevk aldığımı belirteyim. Benim 1002 modelinde bir PlayStation' ım var. Fakat çoğu oyunu çalıştırırken sorun çıkartıyor. Daha önce sorunsuz çalıştırdığı oyunları bile çalıştırmamaya başladı. Şu anda yeni çıkan oyunların neredeyse tümünü çalıştırmıyor (orijinal olmalarına rağmen). Playstation' ın modelleri arasında performans farkı var mıdır? 9002' de tüm oyunlar problemsiz çalışıyorken, ben 1002 modelinde doğru dürüst oynayamıyorum. Bir de dergilerin çoğunda (Level de dahil) Playsation2 için 400$ yazıyor. Ben Ankara' da 850$' a satılan PS2' ların yanına yaklaşamıyorum bile! Bir de şu Play artık Level' dan ayrılsın lütfen (ben bölücü değilim diyorum size memur bey!). Ayrıca Cem Şancı' nın gitmesi de Level için hayırlı bir olay. Saygılar...

Abuzer Emre Özer ➔





playmail

ME – Merhaba Abuzer,
Sanırım yağlama geyiklere girmişsin biraz. Sağol, layık olmaya uğraşıyoruz işte. Gördüğüm kadarıyla sen İlk PlayStation' cılardansın. Modeller arasında performans farkı olduğu doğru. 5502 ile 7502 arasında bile bariz fark var. Ama bu farkın senin sorununla alakası olduğunu zannetmiyorum. Bence senin lensin altı senenin yorgunluğunu hissettirmeye başlamış. Okuyucu kafanı değiştirmelisin. Sanırım 40 milyon civarı tutar. PS2 konusunda da iyi araştırın derim. Ben fiyat veremem ama bence taş çatlasın 600$ ı geçirmeyin. Play bölümü de ileriki bir tarihte komple ayrılacak; ama dediğim gibi: nefesinizi tutmayın; boğulursunuz:) Cem için bir şey diyemicem.

MERHABA EMIN ABİ,

Ben bir Psx sahibiyim. Aylardan beri Resident Evil 1 oynuyorum ve bir yerde takıldım. İnternet' ten İngilizce çözümler indirdim. Türkçe' ye çevirttim ama yinede benim sorunuma çözüm olmadı. Daha sonra bir arkadaşım sizi tavsiye etti; "o sana yardımcı olur" dedi. Sorum Doom Book 1 ve 2' yi buldum. Bunları bahçedeki havuza mı yerleştireceğim? Ayrıca Wolf ve Eagle Medallion' u nereden bulacağım? Birde Resident Evil 1' in Türkçe çözümünü nereden bulabilirim?

ME – Müfit' cim, Doom Bookları çeşmeye götüreceksın. Sonra inventory' den "Check Item" a gireceksin ve kitapları sayfaları dışarıya bakacak şekilde çevireceksin. X tuşuna bastığında kitap açılacak ve Madalyonlar ortaya çıkacak. Yakında Türkçe konsol oyun çözümleri için megaemin.go.to adresini kullanabileceksin.

SELAM MEGA,

Nasılsını iyi misin? İzninizle size bir soru sormak istiyorum. Geçenlerde zar zor da olsa Silent Hill' ı bitirdim, ancak oyun sonunda adamın kızı öldü. Acaba neden oyun böyle bitti, nerede ne hata yaptım? Oyunu iyi sonla bitirmek için ne yapmalıyım? Yayın hayatınızda başarılar,

Kenan Kıtır

ME – Sevgili Kenan, Eğer bu sayfayı tam olarak okuduysan, ihtiyacın olan bilgiden daha fazlasını öğrenmişsin demektir. Kolay gelsin.



NEDEN SADECE PSX?

Level Dergisinde neden Sadece Playstation' a yer veriyorsun? Dreamcast, Nintendo64, X-box gibi konsollara da biraz yer vermeye çalışır mısın? Birde dergide mektup köşesi açmayı düşünüyor musun? Eğer açarsan çok iyi olur. Ve son olarak yeniden Play eki verirseniz çok iyi olur.

ME – Son zamanlardaki yer problemimiz nedeniyle PlayStation' a bile yeterince yer veremedik. Artık rahatız ama, bundan sonra diğer konsolları da düşünebiliriz. Ne var kı zaten haberlerde o konsollarla ilgili pek çok bilgi vardı. Unutma ki DC hariç hiçbirisi piyasaya çıkmadı. N64 ise pek talep görmüyor. Mektup köşesi ile ilgili soruna da sürpriz bir yanıt almış oldun herhalde:)

SELAM EMİN

Sana birkaç sorum olacak, yanıtlarsan çok sevinirim.
1- Playstation2 almaya niyetim var, yalnız oyunlarını piyasada bulamıyorum. PlayStation oyunlarının PS2' ye uyumlu olduğu söyleniyor, doğru mu? Doğruysa 2 ye herhangi bir chip takmak gerekiyor mu?
2- Level dergisini her ay alıyorum, bende Pc var fakat artık Pc oyunları beni baymaya başladı. Neden Level' da Ps2 için daha çok reklam ve bilgi verilmiyo ?
3- Playstation2' nin güzelliklerini biliyor musun? Bana Pc ile kıyaslayabilir misin?
4- PS2' nin fiyatı düşecek mi? Düşerse ne zamana kadar düşer?
5- PS2' nin demo diskinde kaç oyun var ve bunlar tam sürüm oyunlar mı?
Sorularımı cevaplarsan çok sevinirim ve ayrıca sana yayın hayatında başarılar dilerim.

Perİkızı Pınar

ME – Bayan okurlarımızın olmasının beni ne kadar sevindirdiğini söylemeliyim önce. İşte yanıtların:
1-PS2 oyunları şu anda Sony Yetkili Satıcılarında ve büyük mağazalarda satılıyor. Başka yerlerden de edinebilirsin. PS2, PSX oyunlarını çalıştırıyor ama mutlaka orijinal PAL olmalı. PS2 çipleri çıktı ama bu çip sadece PS2 kopya oyunları oynamaya yarıyor.
2- İşte PC oyunları baydığı zaman konsol imdada yetişir. Bu soruları sorduğuna göre Level' ı yeterince takip etmiyorsun demek ki, Level' da PS2 için yeterli bilgi veriliyor. Reklam verilmeme sebebi ise gayet açık: TÜRKİYE' DE KOPYA YAZILIM! Bu dert bizim daha çok başımızı ağrıtacaktır. Yabancı dergilerde gördüğünüzde ağzınızı açık bırakan oyun reklamlarını maalesef biz alamıyoruz. Adamlar Türkiye' ye oyun satamıyorlar ki! Sadece makine reklamı yapılıyor. Oyunlarını biz geleneksel olarak üretiyoruz zati.
3- PS2 – PC detaylı karşılaştırması birkaç ay evvel Play' de yapılmıştı. Bu tabloyu sana yolladım.
4- Düşer ama ne zaman olduğunu bilemem.
5- PS2 Demo diskteki oyun sayısı versiyonuna göre değişir ama hiçbiri tam sürüm değildir. Adı üstünde bir kere. Demo!Kendinize iyi bakın,
Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



hangisidahagerçekçi?

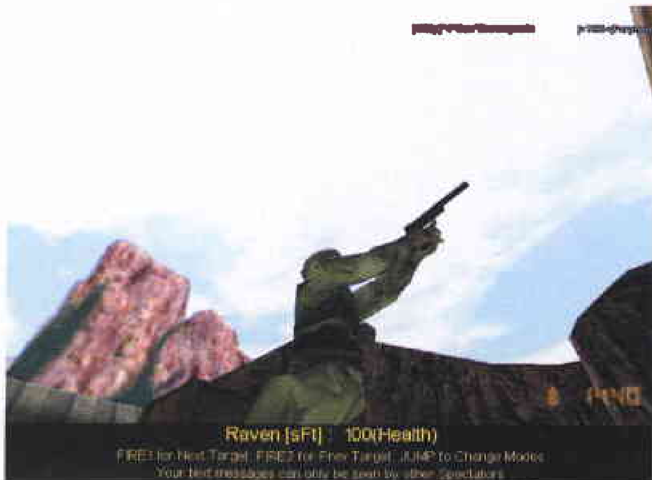
Birbirimizi saatlerce vurmaktan hiç bıkmayacağımız ve bundan deliler gibi zevk alacağımız kesin. Bari bunu yaparken hangisi rakibine göre daha zevkli ya da hangi özellikleri daha ön planda bunu araştırdık ve her zevke göre bir şeyler bulduk. Tüm oynadığımız FPS (First person shooter)'ler sonuçta gerçekçilik açısından sorgulanmaya açıktır. Gerçek hayatta tek kurşunla vurulduğumuzda bir daha ayağa kalkmamız epey zordur. Üzerinize ateş açıldığı zaman rakibinizden maymun gibi zıplayarak ta kaçamazsınız. Kafanızı çıkarıp nişan almaya çalışmak bile bazen imkansızdır. Ama multiplayer fps'lerde tek kurşunda vurulup ölseydik herhalde oyunun hiçbir zevki kalmazdı ya da roundlar çok daha uzun sürerdi ve herkes vurulmamak için bir kenara sinerdi. Düşünün bir kez Delta Force ya da Rainbow Six oynarken tam bölümün sonlarına doğru unuttuğunuz bir terörist sizi arkanızdan vurduğunda sinirden yerinizde tepinmiyor muydunuz? Hele o terörist sizi bir daha vurursa ? Bizde bu ay antiterör timleriyle teröristler arasındaki çatışmaları konu alan belli başlı oyunları ve modları mercek altına aldık.

RAINBOW SIX SERISI

Oyununun hazırlanmasında Tom Clancy gibi eski bir CIA danışmanının kitabından ve tecrübelerinden yararlanılması sonucunda son derece gerçekçi bir oynanışı var. Tırmanma gibi oynanışı düşüren zayıf taraflar dışında oyun gerçekten insanı strese sokuyor. Köşelerden başınızı uzatırken burnunuzun dibinde bir terörist olup olmayacağını bilmiyorsunuz. Tek atışta ölme ihtimaliniz çok yüksek olduğundan her adımınızı büyük bir dikkatle atmalı, her sesi çıkarırken sonuçlarını düşünmelisiniz. Çünkü oyundaki yapay zeka gerçekten akıllı. Görevlere giderken seçim yapabileceğiniz ekipmanlar ise bu tip oyunları sevenler için tam bir cennet. Aklınıza gelebilecek tüm silahları ki buna G3 te dahil, kullanabilirsiniz. Üstünüze aldığınız kurşun geçirmez yeleğin kalınlığı sizin hareket kabiliyetinizi etkilerken, el bombası gibi yan ekipmanlar kullanacağınız taktik üzerinden düşünmenize sebep oluyor. Ayrıca takım elemanlarınıza kolayca mesaj gönderebileceğiniz bir menü de mevcut. Oyunun tek zayıf yanı terörist olamamanız. Yani yalnızca takımınıza aldığınız arkadaşlarınızla bilgisayara karşı savaşıyorsunuz. Ama bu bile zevk almanız için bir engel değil.

DELTA FORCE SERISI

İşte saatlerce multiplayer oynayabileceğiniz bir oyun! Mermilerinizin uzaklık ve rüzgar gibi etkenler yüzünden rota değiştirebildiği Delta Force'da dört beş kişi saatlerce tepelerde birbirinizi arayıp avlayabilirsiniz. Genelde sniper tüfekleri alıp tepelerin üzerinde mevzilendikten sonra birbirinizi vurduğunuz oyun son derece zevkli.







Kolay bir bilmece sanırım. Bir makinalı tüfek ve bir sürü hedef.

İki ayrı takıma ayrılarak kapıştığınız oyunda havada uçuşan mermilerin izli olması ve bıraktıkları izinde takıma göre değişmesi sayesinde kimin kime nereden ateş ettiğini de görebiliyorsunuz. Öldükten belli bir süre sonra oyuna tekrar giriyorsunuz ve süre bitinceye kadar oyun devam ediyor. Oyuna girerken seçeceğiniz silahlar çok fazla değil. Üzerinize kurşun geçirmez yelekte alamıyorsunuz.

COUNTER-STRIKE

Half-Life'ın bu moduyla ilgili yazılabilecek her şeyi yazdık zaten. Daha bir şey yazmaya gerek yok. Bir kez bile oynamadıysanız bir oyuncu olarak büyük bir tecrübe eksikliğiniz var demektir. Tüm dünya şu anda bu modu oynuyor.

TACTICAL OPS

Counter-Strike'a en çok benzeyen mod. Fakat bir Unreal modu. 1.1 çıkana kadar Counter-Strike ile skin ve kaplamalar bakımından başa baş gidiyordu. Ayrıca CS'de olmayan leg armour ya da ct lere fazladan para kazandıran evidence gibi farklı özelliklere de sahip. Bir başka güzel özelliği de yaralıların arkasında kan izi bırakması. Haritaların bazıları CS'ye çok yakın. Hele the oilrig tamamıyla as_olirig haritasıyla aynı diyebiliriz. Tactical Ops'un da CS gibi bot seçeneği mevcut. Bunlar dışında silahları ve oynanışıyla CS'ye çok benziyor. Ses efektleri de çok başarılı.



O camların parasını maaşından kesmezler mi senin?



Ah sizi karınca düşmanlar siziiii



Vallahi yanlışlıkla oldu arkadaşım. Bir dahaki yaşamında telafi ederiz artık.







INFILTRATION

Bir başka Unreal modu olan infiltration biraz daha geniş açılı ve gerçekçi bir askeri simülasyona benziyor. Her ne kadar tek kişilik oynansa da bot eklediğinizde oyun çok eğlenceli oluyor. Özellikle de gelişmiş yapay zeka sayesinde mod gerçekten gelecek vaadediyor. Diğer oyunlardan farklı olarak zıplamak ya da koşmak için stamina'nızın olması gerek. Ayrıca sürünerek ilerlemek ya da yere yatmakta mümkün. Bunun yanında köşelerden eğilerek bakabiliyorsunuz. İleride moda üzerinizdeki ağırlığa göre yavaşlama özelliği ve tankları, jeepleri kullanabilme seçeneği de eklenecekmiş. Modda crosshair yok. Yani tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi gez göz arpacık metoduyla rakiplerinizi vuracaksınız ya da bele dayana shotgun gibi silahlarda ortaya ateş edeceksiniz. Haritaların bazıları güzel düşünülmüş. Özellikle metroda geçen DM-INF-Flagstaff haritası atmosfer olarak çok hoş. Silahları ise kendine has birkaç tipide içeriyor. Bu silahlar arasından namlu altına takılabilen bir bomba atar bile var. Mod şu anda hala geliştiriliyor fakat multiplayer özelliği tam olarak açıldığında gerçektende diğer modlara rakip olabilecek değerde.

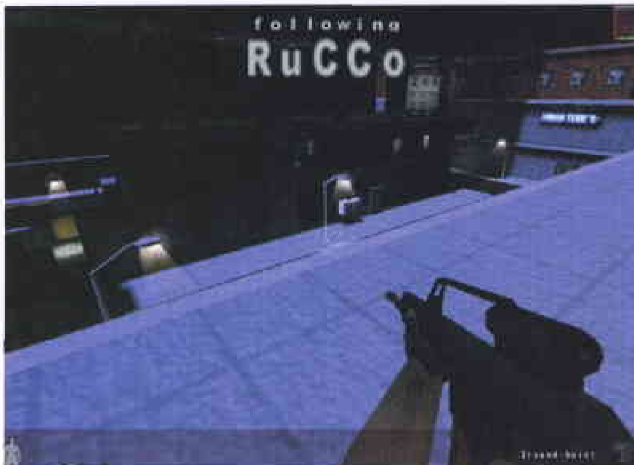
URBAN TERROR

Bu mod diğerlerinden daha farklı. Öncelikle takım oyunu yerine eski tarz death match halinde oynanıyor. İkinci olarak oyunda vurulduğunuzda kanamaya başlıyorsunuz ve eğer belli bir süre içinde bir köşeye sığınıp kendinizi bandajlamazsanız ölüyorsunuz. Fakat yaranızı sararken kısa bir süre için silahlarınızı bıraktığınızdan dolayı tamamen korunmasız oluyorsunuz ki bu da çok riskli bir durum. Mod Quake III motoru kullandığı için grafikleri çok daha göz alıcı. Bu oynarken bazen atmosferin gerçekçi görünmemesine sebep oluyor. Oyuna başlarken bir grup silah seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz. Oyun içinde para kazanıp yeni silah alma gibi bir şansınız yok. Silah seçeneklerinizde çok geniş değil. Bir bıçak, tabanca olarak (Beretta 92 FS), shotgun oalrak (Franchi SPAS-12), assault rifle olarak zoom yapabilen bir (HK G3), sniper rifle istiyorsanız (HK PSG1) and ve 40mm grenade launcher (HK 69) alabilirsiniz o kadar. Modu yapan Silicon Ice takımı gelecek versiyonlara daha çok silah ekleyeceklerini söylüyorlar. Eğer Quake tarzı Counter-Strike istiyorsanız bu mod tam size göre.

Sonuçta her oyuncunun sevdiği tarza göre gerçeğe en yakınından en uzağına kadar birbirinin benzeri bir çok oyun bulmak mümkün. Hepside oynanış ve içerik olarak birbirinden farklı ve ya benzeri özelliklere sahip. Fakat hepsindeki ortak özellik hayali bir gelecek ya da fantastik bir dünya yerine günümüzde geçmesi muhtemel terörist- anti terörist çatışmalarını konu alması.



Burak Akmenek I burak@level.com.tr





tombraider chronicles

Geçen ay Tomb Raider Chronicles'ın ilk iki bölümünü bitirmiştik. Üçüncü ve dördüncü bölümler, ilk iki bölümden daha uzun olduğu için bu sayıda yalnızca üçüncü bölümün açıklamasını yazmayı uygun bulduk. Böylece size bu bölüm hakkında daha ayrıntılı bir yazı verebiliyoruz. Gelecek sayıda dördüncü ve son bölüm olan VCI Headquarters'ın ayrıntılı açıklamasıyla bu uzun yazı dizimizi tamamlayacağız. Evet Lara hastaları, kendinizi hazır hissediyorsunuz oyununuzu yükleyin ve yazıyı okumaya başlayın.



Bölüm 3 : Black Isle

Bu bölümde kahramanımız Lara Croft'un gençlik maceralarından birini oynayacağız. Lara'cığımız gizemli bir adaya doğru giden bir bota biniyor ve bu gizemli adadaki olayları çözmek de üzerine kalıyor. Bu bölümde Lara'nın ateş gücünden çok beyin gücünü (Lara'nın beyni var mı acaba diye yazacaktım ama şimdi birileri bunu ciddiye alıp sitemkar mailler gönderebilir diye vazgeçtim (pek de vazgeçmemişim aslında :)) kullanacaksınız, çünkü bölümün başlarında uzun süre silahsız olarak idare etmeniz gerekecek. Bu bölümdeki amacınız ölmeyen bir yaratığın çalınmış kalbini bulmak. Eh, tam da genç Lara'ya göre bir görev.

Gallows Tree

Delikten uzaklaşın ve sola doğru giderek kanyona yaklaşın. Kanyonun üzerinden koşarak zıplayın ve aşağıdaki eğimli kısma inin. Zıplayarak duvardaki kırığa tutunun ve sola doğru giderek köşeden dönün. Aşağı düşün ve durana kadar kayın.



Eğimli çıkıntıya zıplayın ve kayarken kenarına tutunun. Aşağıdaki çıkıntıya düşün ve sağdaki duvardaki mağara girişini bulun.

Mağaranın ağzına atlayın, koşturun ve tüm yarasalardan kurtulduğunuzda ****Secret 19'u alın. Kenardan sarkıp aşağıdaki kanyona atlayarak mağaradan çıkın. Çıkıntıları kullanarak bölüme başladığınız yere geri dönün.

Tekrar eğimli kısmı kullanın, ancak bu sefer sağ taraftaki köşeden dönün. Aşağıdaki açıklığın üzerine gelinceye kadar yana doğru ilerlemeye devam edin. Burada kendinizi aşağı bırakın ve hemen tutma hareketini yaparak bir alttaki çıkıntıya tutunun ve kendinizi yukarı çekerek mağaraya ulaşın. Mağarada eğilerek karşı tarafa geçin ve aşağı atlayın. Sağa doğru dönün, küçük taşa tırmanın ve yüzünüzü önünüzdeki duvardaki açıklığa doğru dönün.

Tavanda tutunabileceğiniz bitkiyi bulun ve zıplayıp bu bitkiye tutunarak diğer tarafa atlayın. Yokuştan aşağı doğru kayarak açıklığa çıkın. Ateşe yaklaştığınızda film başlayacak. Sütunun arkasındaki duvara tırmanın. Tekrar kaymaya başlayacaksınız, ters takla atarak sütunun üstüne çıkabilir ve **** Secret 20'yi alabilirsiniz. Tekrar aşağı atlayın ve sütunu geçince ulaşacağınız çıkışa doğru gidin.

İlerlemek için kullanabileceğiniz diğer tavanı fark etmiş olmalısınız. Diğer pasaja ulaşınca yine yarasalar saldıracak, etrafta koşturarak yarasalardan sakının. Pasajın sonundaki çıkıntıya tırmanın, arkanızı dönerek karşıya zıplayın ve çatısı kırık olan kuyuya inin.

Suya dalın, ilk yol ayrımından sağa dönün. Diğer yol ayrımına geldiğinizde tekrar sağa dönün. Bir sonraki bölgenin tavanında bir açıklık göreceksiniz ama orada hava bulunmuyor. Oraya çıkmak yerine sola dönün ve tüneli takip ederek yarığa ulaşın ve hava alın. Sağ tarafa doğ- →

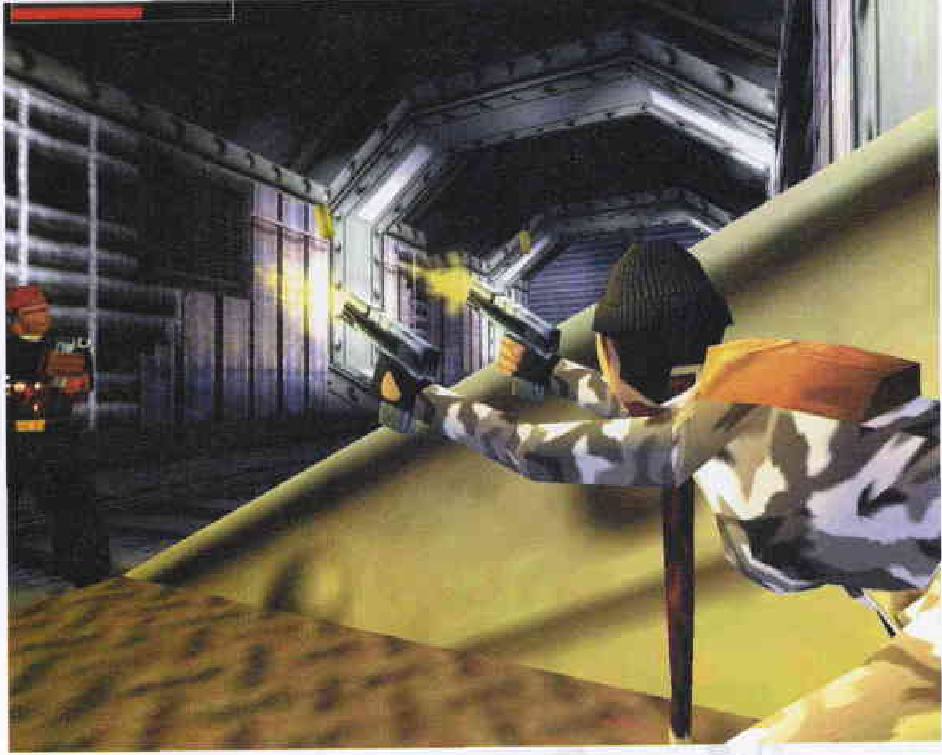
➔ ru yüzün ve havuzdan çıkın.

Kulübenin yanındaki delikten sürünerek içeri girin ve çekmeceden **Rubber Tube**'u alın. Tekrar havuza dönün. Burada şişman ufak bir yaratık görürseniz ondan uzak durmaya çalışın. Ateşin yanından geçin ve duvarın sol köşesindeki açıklığa doğru gidin. Hemen çömelerek içeri girin ve yolu takip ederek diğer tarafa ulaşın.

Mağaraya girerek **Pitchfork**'u alın. Dışarı çıkın ve yukarı zıplayarak çıkıntıya tutunun. Yukarı çıktığınızda Pitchfork ile Rubber Tube'u birleştirerek bir **Catapult** yapın. Kapalı pasajın içindeki duvarda bulunan zinciri bu sapan ile vurduğunuzda film başlayacak.

Şimdi bu odadan **Iron Clapper**'ı alabilirsiniz. Köşedeki deliği bulun ve aşağı atlayın. İlerlediğinizde bir odaya ulaşacaksınız, masanın arkasında yerden odun parçasını **(Unlit Torch)** alın. Odadan çıkın ve boş odaları geçerek geniş yol ayrımına ulaşın.

Sağdaki odada bulunan yanan meşaleyi kullanarak elinizdeki meşaleyi yakabilirsiniz. Hemen önünüzdeki delikteki merdiveni kullanarak aşağı ineceksiniz. Elinizdeki meşaleyi delikten aşağı atın ve merdivenden inin. Bu yeni pasajı takip edip yol ayrımına kadar gelin. Sağ taraftaki yola girin ve yokuştan yukarı çıkın, yol ayrımında tekrar sağa dönün ve ilerideki yanık meşaleye doğru gidin. Sağdaki tüneli takip edin, meşaleyi bırakın, çömelerek ilerleyin ve **Secret 21**'i alın.



Geri dönüp meşalenizi alın. Şimdi duvardaki meşalenin karşısındaki yol ayrımına gidin ve sağa dönün. En üste ulaştığınızda meşaleyi kullanarak tavandaki kahverengi otları yakın. Yangın bittikten sonra **Heart**'ı alın, film başlayacak. Father Patrick'in kullandığı çıkışa gidin ve yokuştan aşağı kayarak kamp ateşine geri dönün.

Yanmamış meşaleyi ilk aldığınız bölgeye geri dönün. İlerleyin ama bu sefer delikten aşağı inmeyin. Yokuşu takip ederek kırmızı kapıya ulaşın ve yanındaki deliğe kalbi sokun. Binalardan çıkan Imp'leri göreceğiniz bir film başlayacak. Solunuzdaki açılmış kapıdan girince diğer film başlayacak ve ortamdaki Imp'lerden Iron Clapper kullanarak kurtulacaksınız. Film bittikten sonra geri kalan iki Imp'ten kurtulmak için delikten aşağı atlayın. Yolu takip ederek köprüye ulaşın. Yoldan devam edince bu bölümü bitireceksiniz.

Labyrinth

Soldaki yere doğru gittiğinizde film başlayacak. Kilisenin önüne gidin ve üç düğmenin yerini bulun. Önce ortadakine, sonra soldakine, son ola- ➔







rak da sağdakine basın. Filmden sonra sol tarafa dönerek duvardaki vazoyu görün. İlk filmdeki hayaletin gittiği kapıya doğru gidin. Hayaletlerin arasında dolaşarak **Bone Dust**'ı alın. Geldiğiniz yoldan geriye dönerek tekrar kilisenin önüne ulaşın.

Bone Dust'ı vazoda kullandığınızda alevler yanacak ve iskeletler tamamen ölecek. Şimdi kilisenin gerisindeki kapıya doğru gidin. İçeri girin ve saklı çıkıntıyı bularak tırmanın. Kolu çektiğinizde Bone Dust'ı bulduğunuz odadaki kapı açılacak. O odaya dönün ve iskeletin hemen sağındaki yeni yola girin. Uzak duvardaki deliğe giderek **Secret 22**'yi alın ve geri dönün.

Yarasa dolu odaya doğru kayın ve ortadaki delikten aşağı düşün. Aşağıdaki havuza düştükten sonra yukarı tırmandığınızda nasıl ilerleyeceğinizi gösteren film başlayacak. Ahşap rampadan yukarı çıkın, duvardaki açıklığa ulaştığınızda yolu takip ederek kırık köprüye gelin. Koşarak zıplayın ve kırık kısımdaki çıkıntıya tutunun. Yan yan giderek kendinizi yukarı çekebileceğiniz çıkıntıya ulaşın. Bu çıkıntıdan koşarak zıplayarak tünel girişinin hemen dışındaki çıkıntıya ulaşın. Tünelin içinden **Secret 23**'ü alın ve bir önceki kenara doğru koşarak zıplayın ve tekrar yan yan gidin. Kendinizi yukarı çekin ve koşarak zıplayarak köprüye geri dönün.

Köprüyü geçin ve kolu çekerek merkezi platformu döndürün. Yeni köprüyü geçin ve ahşap rampalardan ilerlemeye devam edin. Yolun sonundaki kolu çekmeyin, sağa dönün ve yukarı doğru devam edin. Sağda gördüğünüz ilk geçide girin, köprüyü geçin ve **Bestiary Book**'u alın. Henüz açılmış olan kapıdan geçmek için boşluğun üzerinde zıplayın. Duvarlarda kırık yürüme yollarının bulunduğu bölgeye ulaşana kadar ilerleyin. Zıplayıp tırmanarak en üste ulaşmaya çalışacaksınız ama bu sırada bir beyaz ışık size yardımcı olacak.

Dokulu tavanı ve uzaktaki duvardaki mavi ışıklı tüneli görünceye kadar yukarı çıkın. Zıplayarak tavana tutunun ve ilerleyin. Bu yolun sonundaki **Secret 24**'ü bulacaksınız. Geriye dönerek tavana tutunduğunuz noktaya ulaşın.

Şimdi yukarıya doğru çıkın. Çıkıştan geçtikten sonra yokuştan aşağıya doğru kayacaksınız. Aşağıda gördüğünüz ışıkları takip ederek bu bölgeden dışarı çıkmaya çalışacaksınız. Eğer ışıklardan uzaklaşırsanız bu labirentte yaşayan korkunç canavarla karşılaşacak ve kesinlikle öleceksiniz.

Işıkları takip edin ve gerektikçe boşlukları atlamak için durarak zıplama yöntemini kullanın. Eğer bir çukura düşerseniz, aşağıdaki tünelleri kullanarak ışıkların sizi beklediği yukarıya çıkabilirsiniz. Işıkları izleyerek eğimli tünele ulaşın. Aşağı doğru kayın ve beyaz ışıklar söndüğü anda ortaya çıkan yaratıktan sakının. Hemen koşun ve yokuştan aşağı inerek Father Patrick ile karşılaşın. Patrick sizi bu bölümün son kısmına götürecek.

Old Mill

Tünelden sola doğru giderek çukura ulaşın. Çukurun üzerinde zıplayın ve yokuşa doğru gidin. Yol ayrımına ulaştığınızda sağa dönün. Çukurun üzerinde sallanan ipe doğru koşarak zıplayın ve yüzünüzü meşaleli çıkıntıya doğru dönerek sallanmaya başlayın. Platforma inebileceğiniz an ipten zıplayın, doğru şekilde zıplamak için ipin en ucunda durmaya çalışın. Platforma ulaştığınızda **Unlit Torch**'u alın.

Bölümün başına doğru geri dönün ve diğer yöne gidin. Yokuşun dibinde sola gidin, yarasalardan sakının ve duvardaki meşaleyi kullanarak kendi meşalenizi yakın. Geniş çukura doğru geri dönün ve çukura ulaştığınızda oyunu kaydedin. Yanık meşaleyi Imp'lere fırlatın. Eğer meşaleyi doğru şekilde çıkıntıya atabilirseniz Imp'ler ateşten korkup kaçacaklar. Şimdi güvenle zıplayarak ipe tutunabilirsiniz. Yüzünüzü yukarıdaki kapıya doğru dönün. Sallanarak kapıya doğru atlayın ve demirlerden birini sökerek **Crowbar** sahibi olun.

Taş çıkıntıdan sarkın ve aşağıdaki çıkıntıya düşün. Yanan meşaleyi fırlattığınız çıkıntıya çıkın ve Imp mağarasına girip tüneli takip ederek **Secret 25'**i alın. Tünelden geriye dönün ve çıkıntıları geriye doğru takip ederek bölüme başladığınız yere ulaşın.

Tekrar ipe atlayın. Sütunların olduğu yeri görüyorsunuz, değil mi? Sallanarak karşıdaki platforma atlayın ve aşağıdaki tünele düşerek Medkit'i alın. Tekrar düz çıkıntıya tırmanın ve buradan bakarak sütunların dizilimlerini anlamaya çalışın. Yapmanız gereken bu sütunları kullanarak en sondaki eğilerek geçebileceğiniz yere ulaşmak. Bunu başar-





mak biraz zor olabilir çünkü bir zıplama maratonuna gireceksiniz. İsterseniz burada oyunu kaydedin, böylece eğer doğru atlayamaz ve sütundan düşerseniz tekrar geri dönmek zorunda kalmayacaksınız. Evet, hazırsanız başlıyoruz. İlk önce kısa olana tırmanın ve aşağı doğru kayarken bir sonraki sütuna zıplayın. Tekrar aşağı kayacaksınız, bu yolun sonunda tekrar zıplayarak bir sonraki sütuna ulaşın. Bu sütundan zıplarken sola basın ve sütunun ortasındaki tutabileceğiniz yere ulaşın. Buradan kendinizi yukarı doğru çekin ve sütundan aşağı doğru kayarken tekrar zıplayarak bir sonraki sütuna ulaşın, son bir atlayış yaparak eğilerek geçebileceğiniz yere ulaşın.

Kendinizi yukarı çekin ve eğilerek ilerleyin. Köşeye geldiğinizde sola dönün. Yol ilerleyemeyeceğiniz kadar daraldığında geri çıkmalı ve sola doğru kayarak kendinizi ilerleyebileceğiniz bir sonraki deliğe çekmelisiniz. Bu bölgeden aşağı düşün ve ilerideki duvardan Crowbar yardımıyla **Chalk** sökün.

Şimdi bu bölümün başına kadar geri dönmelisiniz. Başa döndüğünüzde tünelin hemen dışındaki yumuşak yer parçasının yerini bulun. Yere işaret çizmek için tebeşiri kullanın ve filmi izleyin. Yakındaki açıklığa girin ve aşağı kayarak diğer filmi başlatın. Emirlerinizi aldıktan sonra sudan karşıya ilerleyerek iki binanın arasından geçin ve suyu izleyin. Akıntının üzerinden zıplayın ve değirmene doğru ilerleyin.

Pasajdan çıkarken solunuzdaki İkinci mağaranın yerini tespit edin.



Bir süre koşarak yarasaların gitmesini sağlayın. Mağaraya girin ve delikten eğilerek ilerleyin. Önünüzdeki pasajdaki alevlerden kaçmanın bir yolu yok, o yüzden Medkit kullanarak sağlığınızı en üst seviyeye çıkarın ve alevlerin arasından geçip suya dalın. Tekrar pasaja çıkarak **Secret 26**'yı alın ve suya dalarak bu bölgeden çıkan rotayı bulun.

Değirmenin yanındaki suya girin ve sol kanalı takip edin. Işığa doğru dalın ve sağa doğru dönerek yerdeki delikten geçin. Etrafta yüzen kırmızı su şeytanını izleyin ve hareketlerinin düzenini öğrenin. Sağa doğru yüzdüğünde ilerleyin ve **Coin**'i alın. Parayı aldığınız gibi değirmenin hemen önündeki kafese doğru yüzün. Parayı kafeste kullanınca film başlayacak ve Imp'ler ile bu şeytan arasındaki anlaşmazlığın çözümünü izleyeceksiniz.

Parayı bulduğunuz yere geri dönün ve sualtından değirmene giriş yolunu bulun. İçeri girdiğinizde kolu beş kez çekerek kapıyı açın ve çıkıntının ucuna kadar koşarak zıplayın. Burada yapmanız gereken şey yukarıdaki çubukları tutmak. Sallanarak karşı çıkıntıya ulaşmak için zıplayın. Bir sonraki platforma geçin ve kapanmadan önce metal kapının altındaki delikten eğilerek geçin. Etrafta biraz koşarak yarasalardan kurtulun ve yüzünüzü yokuşa doğru dönün, ama aşağı kaymayın. Zıplayarak yukarıdaki çıkıntıya tutunun ve kendinizi yukarı doğru çekin. Dönerek duvardaki kolu görün. Zıplayın ve kolu çekerek değirmeni kapatın.

Şimdi film sırasında açıldığını gördüğünüz yeri kullanarak değirmeni terk edebilirsiniz. Yoldan geri dönerek eve geri dönün ve evin sol tarafındaki kırmızı suyu bulun. Suya dalın ve tüneli takip ederek evin arkasından geçin. Sol tarafta fark edeceğiniz küçük delikten geçerek **Secret 27**'yi alabilirsiniz. Şimdi ana kanala geri dönün ve ilerleyerek sol taraftaki açıklıktan yukarı çıkın. Pasajdan eğilerek ilerleyin ve ayakta durabileceğiniz bir yere ulaşana kadar devam edin.

Yukarıdaki çıkıntıyı gördüğünüzde ona zıplayın ve kendinizi yukarı çekerek binalara doğru yüzünüzü dönün. Taş çıkıntısına ulaşmak için koşarak zıplayın ve evin çatısındaki birinci pencereye ulaşmak için tekrar koşarak zıplayın. Amacınız bir sonraki pencereye ulaşmak, bunu yapmak için çatının düz yerlerinde zıplaya zıplaya ilerlemelisiniz. Eğer düz yerlerden birine inemezseniz çatıdan aşağı kayarsınız ve bu zıplama maratonuna yeniden başlamak zorunda kalırsınız. O yüzden burada da oyunu kaydetmeniz size zaman kazandıracaktır. Şimdi bir sonraki binaya doğru koşarak zıplamalısınız. Bu zıplamayı başarıyla yapabilmek için birkaç kez denemeniz gerekebilir. Bu zıplamayı da tamamladığınızda eğilerek delikten geçin ve aşağıdaki odaya inin. Duvardaki kolu çekerek su çarkını durdurun ve bu bölümü de bitirmenin mutluluğuyla bölüm sonu filmini seyredin. ■■■

Eser Güven | eser@level.com.tr

DÜZELTME

Geçen ayki Tomb Raider Chronicles tam çözümünün son satırı eksik çıkmıştı. Özür dileyerek eksik kısmı bu ay yayınlıyoruz.

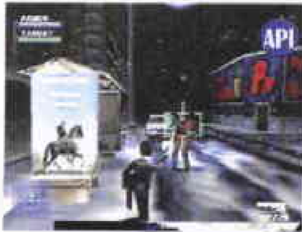
Tekrar kontrol odasına dönün ve Amiral'in olduğu odaya girin. Merdivenden tırmanın. Sol delikte Nitrogen Canister, sağ delikte ise Oxygen Canister kullanarak sualtı maceralarınızı noktalayın.

syphon filter 2

Playstation için şimdiye kadar yaptığımız en geniş tam çözüm ile karşınızdayız.

BÖLÜM 1 - COLORADO MOUNTAINS

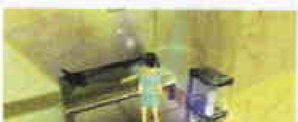
Oyun açıldığı anda yukarı tuşuna basılı tutup paraşütünüzü aşağıya indirin, yoksa uçurumun dibini görürsünüz. Hemen karşınızdaki üç adamınızın yanına gidin ve oturan ile konuşun. Geri dönün ve tepedeki diğer adamınızın yanına gidin. Hemen karşınızdaki tünele girmeden önce, sağ tarafınızdaki alanı biraz araştırmanızı tavsiye ederim. Şayet burada aldığınız 180 mermili bir M-16 çok işinize yarayacak. Tünelin ağzındaki adamların yanına gidin ve onları takip edin. Gösterdikleri mağarada ilerleyin. Aman dikkat edin, kendi adamlarınızı vurmayın. Şelalenin yanındaki Chance' in yanına gidin. Çıktığınız mağaraya tekrar girin ama solunuzdaki adama da dikkat edin. Mağaraya girer girmez adamlarınız sizi uyaracak; "-arkanızda efendim!" diye. Hiç durmadan koşun, adamları önemsemeyin. Mağaranın çıkışı yıkılacak ve bir adamınızı kaybedeceksiniz. Mağaranın diğer tarafından çıkın ve sağa doğru sonuna kadar ateş ederek koşun. Sonundan da sağa dönün ve sol taraftaki adamları öldürün. Bir tanesi sürekli saklanıyor, otomatik nişan almayla kontrol edin ve onu öldürdüğünüzden emin olun. Oradaki en yüksek kayanın üzerine çıkın ve Transponder Locator' ı kullanın. Aşağıya inerken X tuşuna basılı inmeyi unutmayın (ben unuttum da:). Geri dönüp yine çatışmanın ortasına girin. Onları öldürmenin size hiçbir şey kazandırmayacağını ve cephanenizin az olduğunu hatırlatmak isterim. Sadece çok tehlikeli ateş edenleri öldürün; tabi koşarken. Sağ duvara paralel olarak aşağıya koşun ve sonundaki tünele girin. Burası ilk geldiğimiz tünel. Diğer taraftan çıkın ve ilk konuştuğunuz adamınızın yanına gidin. Size C4' ü verecek. Mağara ağzının yıkıldığı yere gidip C4' ü yerleştirin ve geri kaçın. Çatışmadan uzak durmayı unutmayın. Mağaradan çıkıp paraşütüleri indirin ve karşı tarafa devam edin. Burada söylediklerimi aynen yapın çünkü etraf keskin nişancı ve diğer askerlerden kaynıyor. Silah sesleri duyduğunuz anda hiç durmadan takla atarak koşmaya başlayın. Adamlarınızın yanına gelir gelmez konuşmalar girecek. Burada adamlarınız sizi koruyacak, siz de işinizi yapacaksınız. Hemen sağ taraftaki ateşin yanına gidin ve oradan yukarıya tırmanın. Çıkar çıkmaz olduğunuz yerde eğilin ki karşıdaki keskin nişancı sizi vurmasın. Eğiiir halde iken, sağ tarafınızdaki kaçan askeri kafasından vurmalısınız (HEAD SHOT). Daha sonra el bombalarını alın ve karşıdaki keskin nişancının da işini bitirin. Sağ taraftan devam edin. Öldürdüğünüz adamdan H-11' i alın ve devam edin. Diğer adamdan da mermi aldıktan sonra aşağıda ağaçlar gözüken yola girin ve sesler duyunca hemen geri çıkın. Bu kez adamlarınıza saldırıyorlar ve koruma sırası sizde. Burada size yardım edemiyorum; tamamen yalnızsınız ve kişisel becerilerinizi kullanma şansına sahipsiniz. Ağaçlı yoldan aşağıya doğru yürüyün ve bölümü bitirin.















BÖLÜM 2 - McKENZIE AIRBASE INTERIOR

Lian' a verilen ilaç tam olarak etki etmiyor ve kalkıp doktoru benzetiyor. Yine de enerjimiz çok az ve bir an evvel ilacın verdiği bitkinliği yenecek bir şeyler yapmalıyız. Bir de takım taklavatımızı edinmeliyiz tabi ki. İki dakikalık zaman içerisinde, haritada uyandığımız hücrenin tam üzerinde görünen ve kapısının yanında A9 yazan odaya gitmeniz gerekiyor. Nöbetçinin uzaklaşmasını bekleyip hemen sağınızdaki koridora girin. Unutmayın ki bu ve bu gibi görevlerde eğilip ses çıkartmadan yürümek çok önemli. Koridorun sonuna doğru sesler duyacaksınız. Biraz geri çekilip onların diğer yoldan gitmelerini bekleyin. Sonra ilerleyip biraz sağınızda kalan A9 numaralı odaya girin(konuşanların çıktığı oda). Odadaki Adrenalin Shot' ı kullanıp ilacın →

etkisinden kurtulun. Ben sana demiştim şeklinde hüzünlü bir sahne yaşadıktan sonra odadan çıkıp sola doğru ilerleyin. Koridordaki Askerin arkasından sessizce yürüyün ve soldaki odaya girin. Aynalı camın arkasından olanları izledikten sonra camın yanındaki SWITCH' i kullanarak yolunuzu açın. Bu bölümden itibaren haritayı kullanabileceğinizi unutmayın. Sessizce karşı-sağınızdaki koridora süzülün ve köşeyi dönüp RESTRICTED AREA yazılı yere gelin. Askerin konuşup dışarı çıkmasını bekleyin ve harekete geçin. Sağdaki pencerenin altından eğilerek geçin ve sağa dönün. Dolapların olduğu yere girin ve baştan ikinci dolaptan eşyalarınızı alın. Benim gibi sapık arkadaşların hoşuna gidecek bir sahneden sonra askeri sessizce yaklaşarak Hand Taser ile bayıltın. Hemen yandaki switch' i açın(*ki ben bundan sonra switch yerine anahtar diyeceğim*) ve hızla önceki askerin çıktığı kapıdan girin. Durmadan devam edip ikinci kapıdan da geçip hemen soldaki sığınma gözüne girin ve askerin gelmesini bekleyin. Duvardaki diafona konuşmaya başladığı anda arkasından yaklaşıp onu da bayıltın. Yola devam edip diğer askerin arkasından yürüyün ve bir cebe girin. Geri döndüğünde arkasına geçin ve



onu da bayıltın. EXIT yazan yere doğru ilerleyin. Tam oyun bitti derken vicdanlı bir askerin kıyağıyla buradan kurtuluyoruz.

BÖLÜM 3 – COLORADO INTERSTATE 70

Tünelin içinde hızla ilerleyin ve vurulmamak için ateş ettiklerinde takla atın. Cipi geçtikten sonra bir kamyon göreceksiniz, sağ taraftan ilerleyin ve kamyonun arkasındaki adamı bıçaklayarak öldürün. Silahları alın ve pompalı tüfeği seçin(bence). Chance' a yardım etmek için geri





dönün ve etrafı tertemiz yapın. Daha sonra mağaranın girişinde soldaki kapıdan girip Binoculars' ı alın. Geri dönüp mağara boyunca ilerleyin. Önünüze çıkan her şeye ateş etmeniz gerektiğini söylememe gerek yok herhalde. Ve işte bu bölümün en zevkli yeri; üzerinize doğru gelen çelik yelekli askerleri, tankerden çıkan tazyikli benzin ile yakıyorsunuz. Tadını çıkarın ama arkanızdan gelenleri de unutmayın. Ha bu arada ben "tazdik" olarak biliyordum ama doğrusu "tazyik"miş, duyurulur:). Tünelin çıkışında bir yem sizi bekliyor. Sakın ola atlayıp, o ortalıkta gezinen askeri öldürmeyin. Yoksa sol tarafta gizlenmiş keskin nişancılar da sizi vurur. Bıçağınızı alın ve yem olan adam arkasını dönmüşken sessizce yaklaşıp doğrayın. Daha sonra biraz *ilerdeki adam için aynı işlemi tekrarlayın.* Bu kez sağdaki uçurumun kenarından ilerleyin ve yerinde duran adamı rendeleyin. Daha sonra isterseniz iki askerin konuşmasının bitip birisinin gitmesini bekleyin ve meyve salatası yapın, isterseniz görünmeden kamyonun diğer tarafından geçin. Mağaranın içine girer girmez kontrol noktası olacağı için her ne pahasına olursa olsun oraya sağlam girmelisiniz. Bunları yaparken eğilerek ve takla açarak hareket etmeli, *birisi sizi fark ederse de* hızla yolun sonuna kadar koşmalısınız. Bıçaklamak için iyice yaklaşmalı ama asla adama deymemelisiniz. Kaçarak da kurtulma şansınız var; ama az.

İşte geldik arkadaşlarımın ve okurlarımın en çok takıldıkları noktaya... İki tank bir tünelde yolumuza çıkarsa ne yapmalıyız? Tabi ki ışıkları söndürmeliyiz. Bunun için de yapmamız gereken şey geri dönmek DEĞİL, önümüzdeki kamyonun SAĞINDAN dolaşıp, arkasındaki patla-







yıcıyı almak. Aldıktan sonra acele geri dönüp sağdaki kapıdan girin ve trafonun bulunduğu odaya bir patlayıcı sallayın. Bundan sonrası çok zevkli. Adamlar sizi göremiyor fakat siz onları görebiliyorsunuz. Artık sinek gibi avlamak mı istersiniiz, bol bol head shot mı yaparsınıız, atış talimi mi yaparsınız orası size kalmış. Fakat araçların arkasına ve atılan el bombalarına dikkat edin. Aaaa, görev bittiiii...

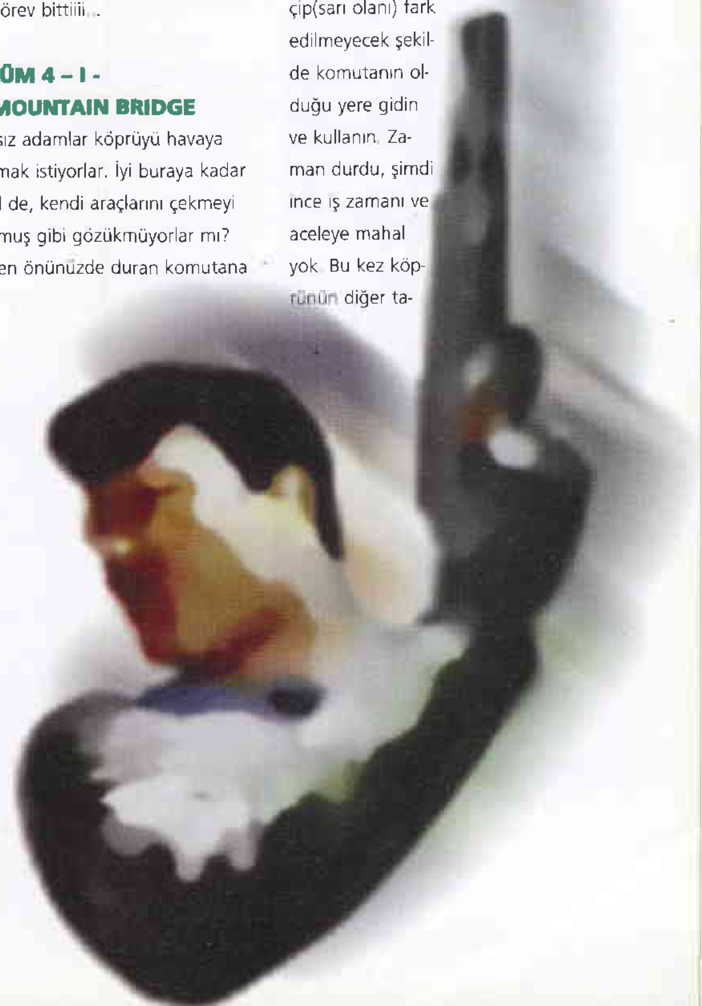
BÖLÜM 4 – I - 70 MOUNTAIN BRIDGE

Kafasız adamlar köprüyü havaya uçurmak istiyorlar. İyi buraya kadar güzel de, kendi araçlarını çekmeyi unutmuş gibi gözükmüyorlar mı? Hemen önünüzde duran komutana

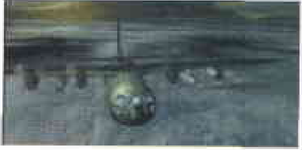




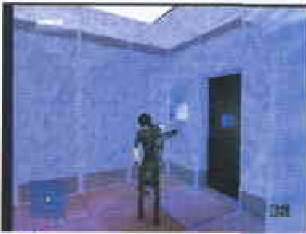
fark edilmeden geçmek olanaksız. Tek alternatifiniz hemen köprünün sol kenarına gelip AŞAĞIYA SARKARAK arkalarına geçmek. Unutmayın ki aşağıda zaman işliyor. Sonra köprünün üzerine çıkıp soldaki kamyonun sağından dolaşıp, arkasındaki silahları ve en önemlisi de gaz bombasını almalısınız. Devriye gezen iki askere dikkat edin. Yakalanırsanız adamlar "-köprüyü hemen patlatın" diye bağırıyorlar. Kendi dalını kesen bir Nasreddin Hoca vardı, bir de bunlar türedi şimdi. Salak herifler! Şimdi gaz bombasını seçip(sarı olanı) fark edilmeyecek şekilde komutanın olduğu yere gidin ve kullanın. Zaman durdu, şimdi ince iş zamanı ve aceleye mahal yok. Bu kez köprünün diğer ta-







rafından sarkın ve kendinizi bir kerelik aşağıya bırakın. Aşağıda ne olduğunu görmek için L1 basıkken yön tuşlarını kullanabilirsiniz. Bir alttaki demire tutunduğunuzda karşınızda birinci bombanın başında bekleyen askeri göreceksiniz. Herhalde onun işi de bombanın patladığından emin





olmak:) Sniper Rifle' ınızı kullanarak güzel bir head shot ile, yaşayan bir organizmayı bir cesede dönüştürmenin o tarifsiz keyfini yaşayın(amma abarttım he). E hazır adamı öldürmüşken bombayı da etkisiz hale getirin bari. Bulunduğunuz platformda köprüyü ortalayan yere gelin ve tam üstündekine çıkın. Biraz ilerlediğinizde ikinci bomba da haritanızda belirecek. Sağdaki platformun üzerine çıkın. *Bomba yönünde biraz ilerlediğinizde* yanında bir de asker olduğunu fark edeceksiniz. Öldürün ve tekrar köprünün üzerine çıkıp, bu kez diğer taraftan aşağıya sarkın. Adamların sizi görmemesi için köprünün yanına tutunarak biraz geri gitmenizi ve ondan sonra diğer tarafa geçmenizi tavsiye ederim. Daha sonra kamyonun yanına kadar sarkıntı vaziyetinde gitmeli ve tekrar aşağıya inmelisiniz. Hemen bombanın yanına düşeceksiniz. Bombayı etkisiz hale getirin. *Tekrar köprünün kenarına* zıplayın ve tutunun. Sola doğru tutunarak ilerleyin. Üçüncü bombanın önünden geçeceksiniz ama sakın atlamayın; çok yüksek olduğundan adamınız oraya tutunamaz ve aşağıya düşer. Bir sonraki ayaktan aşağıya atlayın ve soldaki adamı öldürün. Buradan üçüncü bombaya ulaşın ve onu da etkisiz hale getirin. Son bombaya ulaşmak için biraz akrobasi yapmanız gerekecek. Etkisiz hale getirdikten sonra köprünün kenarına tutunarak en başına gelin ve yukarıya çıkın. Artık bomba olmadığına göre askerleri öldürme hakkına sahipsiniz. Öyle öldüre öldüre ve güle oynaya vaziyette köprüyü geçin ve diğer tünele girin. Bu kez adamlarımıza artizdik yapan iki askeri aynı anda öldürmemiz gerekiyor. Sniper Rifle' ı alın ve sağdaki adama nişanlayın. Az sonra diğer adam yürüyecek ve kafaları hedefimizde çakışacak. Ciuw şeklinde bir sesle beraber iki kuş da yerlere serilecek. Devam edin ama çok yavaş olun. Üç kamyon ve çelik yelekli dokuz adamla baş etmeniz gerekli. Her kamyonda üç adam var ve ikisi kamyonun yanında oluyor. Kamyon gelir gelmez önüne bir bomba atın ve ölmeyen üçüncü askeri tabancanızla kafasından vurun. Evet, burada çok hızlı olmanız gerekiyor. Eğer onlar sizden önce davranıp bir adamınızı vururlarsa görev başarısız olur. Sonuç olarak tünelden çıkıyoruz. Ama dikkatsiz adamımız Logan, dibindeki helikopterin sesini duyamayınca, bu köprünün havaya uçurulmasını engelleyemiyor. Logan, bir kulakçıya görün derim; tabi eğer hala yaşıyorsan...

BÖLÜM 5 - McKENZIE AIRBASE EXTERIOR

Askerlerden birisinin uzaklaşmasını bekleyin ve gezinen askeri bayıltın. Dosdoğru karşıya ilerleyin ve telsiz bağlantısı kurun. Şimdi solunuzdaki askeri bayıltın ve oradaki kamyonun arkasından susturuculu keskin nişancı tüfeğini alın. Diğer askeri de bayıltın ve duman çıkan bacanın olduğu araya girin. Tırmanın ve düz giderek kamyonun üzerine doğru koşup tutunun. Aynen devam ederek aşağıya düşün. Sağ taraftaki askerlerden *bir tanesi sesi duyacak ve kontrol etmeye gelecek*. Siz hemen yanlarındaki yeşil kutuların dibine eğilerek süzülün ve askerin gitmesini bekleyin. Diğerinin de yüzü size çevrili olduğu için kutuların üzerine tırmanarak öteki tarafına geçin ve askeri arkasından cızzlayın. Koridorlardan dikkatlice ilerleyin. Falkan, Morgan ve bir askerin konuşmasından sonra asker size doğru gelecek, kutuların dibine saklanıp bayıltın. Koridordan çıkın ve telsiz bağlantısından sonra sağa gidip kapının yanındaki anahtarı açın. Diğer tarafa geçip kapıyı kapatın. Uçağın altına geçip sabotaj yapmakla kalmayın, bir de keskin nişancı tüfeği ile pilotu öldürün. Bu sırada destursuz içeri giren askeri de, cesedi görmeden önce bayıltmalısınız. Duvarın dibinde gelmesini bekleyin ve arkasından... biliyorsunuz artık... Şimdi soğukkanlılıkla olay mahallini terk edin. Bu kez diğer yoldan gidin. Askerlere fark edilmeden kenardan geçin ve kamyonun yanından takipçi ışığı vurun. İlerleyip kamyonun geçişini gördükten sonra diğerini bekleyin ve onunla beraber (sağından) koşun. Askerin sizi görmesine az kala durun ve karşı taraftaki depoya girin. Dışarı çıktığınızda bir FMV girecek. Bulunduğunuz yerden çıkın ve sağınızdaki depoya tekrar girin. Yavaşça Morgan ve askeri *takip edin. Morgan ilerde askerin* onu yalnız bırakmasını isteyecek. Bu sırada kutuların üzerine çıkıp yuvarlanın ve eğilerek Morgan' a yaklaşın. Ufak FMV den sonra tekrar depodan çıkın ve karşıdaki koridora doğru ilerleyin. Solda bekleyen asker önünüzden geçtiği anda bayıltın ve yolunuza devam edin. Sağa dönün ama düz gitmeyin; hemen sağdaki araya girin. Düz devam edip sondaki açıklıktan, kuledeki takipçi ışığı vurun. Geri dönün ve bu kez sağa dönüp yeşil kutunun arkasına saklanın. Askerin gitmesini bekleyin ve soldan ilerleyin. O askerin tekrar aynı yerden geçeceğini de hesaplayarak onu da bi zahmet bayıltın; yoksam sizi her şekilde görüyor. Daha sonra ööle soldan soldan kamyonun önüne doğru ilerleyin. Kamyonu çalıştırın ve hemen sola atlayın. Askerler kamyonun peşinden gittiklerinde ise siz kapıdan içeriye girin ve koridordan ilerleyin. Konuşmalardan sonra asansöre binin ve yukarıya çıkın. Konuşan adamı bayıltmayın. Diğer taraftan dolaşıp önce öteki adamı öldürün ki sizi görmesin. Hemen geri dönün ve bu kez ilk gördüğünüz adamı bayıltın. Arkadaşını yerde görmesine izin vermeyin. Solunuza baktığınızda duvarda bir anahtar göreceksiniz, bunu da harekete geçirin ve aşağıya inip tekrar koridorun sonuna gidin. Önce askeri sonra da Falkan' ı bayıltın ve helikoptere doğru koşun. Vay anasını yaw, koskoca askeri üssün helikopterini çaldık iyi mi? Helal olsun abula, bir imza alabilir miydik? Yani ben, yani biz, arkadaşlar, hepimiz...







BÖLÜM 6 - COLORADO TRAIN RIDE

Burada sağa dön, sola dön yok. Yol *kaybetme, bulma derdi de yok*. Tek yapmanız gereken dosdoğru ilerleyip treni durdurmak. Size bu konuda tavsiyelerim olacak. Çok tehlikeli pozisyonda olmayan askerleri öldürmek zorunda değilsiniz; kaçıp kurtulun. Bombalara çok dikkat etmelisiniz. Çelik yelek giymeyen askerler

için R1(otomatik nişan alma) kullanmak sizin için büyük kolaylık olacaktır. Hem böylece koşarken bile ateş edebilirsiniz. Aaaah ah, hep böyle hızlı giden bir trenin üzerinde koşmak istemişimdir. Ha bu arada askerlerin çok salak olduğunu söylemiştim değil mi?

BÖLÜM 7 – COLORADO TRAIN RACE

Burada da tavsiyem yine gereksiz yerleri hızlıca geçmeniz ve 9mm' lik silahınızı kullanıp bol bol head shot yapmanızdır. Sonunda ne mi oluyor? Yuh artık daha neler! Böyle sakat işler yapılır mı he? Hadi o treni hesaplayamadın, arkadaşının gözüne girdi; şey pardon, helikoptere çarptı he, nedecen sonra? Parasını baban mı verecek? Hadi verdi, o güzelim hanım hanımcık kızı kim geri getirecek? Yapmayın böyle şeyler evladım, akıllı uslu oturun oynayın







arkadaşla; bak kardeş, bak...

BÖLÜM 8 – C-130 WRECK SITE

Tepeciğin ardındaki iki askeri öldürün. Tepeciğin ardında bir çelik yelek olduğunu unutmayın ve çok lazım olmadıkça kullanmayın. Buralarda yavaş yavaş ilerleyin, aksi taktirde askerler birden çevrenizi sarar ve çok zor duruma düşersiniz. Çıkan adamları öldüre öldüre sağdan ilerleyin. Çukurdan atılan el bombalarına dikkat ederek dosdoğru ilerleyin. Kanatın altından susturuculu keskin nişancı tüfeğini alın ve sola doğru ilerleyin. Yıkıntı uçak gövdesinin yanına gelir gelmez size ateş açacaklar. Haritanızda hedef görünür görünmez arkanızı dönüp geri kaçın. Gelmediklerinden emin olduğunuzda uygun bir yere gelin ve teker teker sniper ile öldüre öldüre ilerleyin. Dördüncü kurbanınızın size uzaktan el bombası atarak, ölümünü geciktirebileceğini zannettiğini unutmayın. Pompalı tüfeğinizi alın, üzerine doğru koşun ve yanına geldiğinizde işini bitirin. İlerleyip sağa dönün ve Data Disc leri alın. Koşun ve kuyruğun arkasına sığının. Herkesi öldürdüğünüzde kontrol noktası alacaksınız. Daha sonra sürekli sağdan ve taklalar atarak, paraşütle indiğiniz noktaya kadar koşun. Her yerden keskin nişancılar çıkacak ama iyi kaçabilirseniz onlarla uğraşmanıza hiç gerek kalmayacak. Helikoptere ulaştığınızda, sarkan herifi kafadan vurun. Vurdunuz, vurdunuz; vuramadınız, haydi baştan... Bölüm bittiğinde birinci CD' yi çöpe atabilirsiniz.

BÖLÜM 9 – PHARCOM EXPOSITION CENTER

Durun, şaka yaptım, Cd' yi sakın çöpe atmayın:) İki adamı susturuculu tabancanızla öldürün. İçeriye girin. Karanlık yolu geçin ve sağdaki adamları öldürün. Yukarıdaki keskin nişancıyı vurmanız biraz zor olduğu için sol taraftan adamın olduğu yere doğru tırmanmanız gerekiyor. Bu sırada arkanızdan gelecek adamı da öldürmeyi unutmayın. Yolu temizledikten sonra içeriye girin ve havalandırma kapağına bir el ateş edin. Tamam yeter, bir el dedim; şarjör dedim! Deliğe girin(havalandırmaya yani)diğer tarafından çıkıp, sola doğru ilerleyin ve demirle kapalı yere gelip bekleyin.

Eheee, şakaydı eheeeee:) Sola diil, sağa gidiciyz arkidişler. İlerlerken sağ tarafa gizlenmiş olan arkadaşa dikkat ediniz. Sola dönünüz ve devam edip diğer adamı da hallediniz. Karanlıktan aydınlığa çıktığınızda, artık hayatınızda bir şeylerin size güldüğünü, o hep aradığınız günün aslında bu gün olduğunu öğreneceksiniz. Babanıza sizin için bir sürprizi olup olmadığını sorun. Eğer yoksa mutlaka oyunu bitirdikten sonra sayısal veya sözel loto oynayın. Çabuk olun ki gişeler kapanmasın. Daha sonra dışarıya çıkın ve tabiatın tüm güzelliklerini tekrar ve farklı bir bakış açısından keşfedin. Hayat ne kadar da güzel öyle değil mi? Lay laay looom:) Geri geldiğinizde sola dönün ve dibinizdeki adamı arkadan vurun (bak şindi, hiç yakıştı mı senin gibi delikanlı adama!). Az daha ilerleyip yukarıda, solda duran adamı aşağıya indirin. Kutuların yardımıyla adamın olduğu platforma çıkın ve havalandırma deliğine girin. İkinci delikten gördüğünüz askere bayıltıcı ok fırlatın. Dikkat edin de kafasına gelmesin; bu oklar kafaya isabet ettiğinde öldürücüdür. Ben tercihen popoyu kullanıyorum ama yinede siz bilirsiniz. Devam edip üçüncü delikten aşağıya inin. Yukarıya çıkmayın, duvarın dibine saklanın. İki asker gelecek ve birisi geri dönecek. Kalanının arkasından yaklaşıp hand taser' ı kullanın. Uzaklaşan askerin arkasından gidin ve bağlantı kurmasına fırsat vermeden onu da cızlayın. Geri dönün ve en soldaki kutuların üzerine çıkıp aşağıya bakın. Nöbetçinin arkasına "X" ile inin ve onu da bayıltın. Yandaki kapıdan içeriye girin. Sağdaki askerlerden birisinin gitmesini bekleyin ve önce dolabın yanındakini, sonra da diğerini bayıltın. Dolaptan GIRLIE MAG' i alın ve sola doğru ilerleyin. İçeriye girin ve soldaki asansörün önündeki nöbetçinin arkasına geçip bayıltın. Yukarıda devriye gezene de bir crossbow yollayın. Daha sonra kutulara tırmanın ve kırık zincirin olduğu yere atlayın. Sağa devam edin ve havalandırmaya girin. Telsiz bağlantısından sonra karşıdan gelen adam bomba atacak. Dikkat edin ve öldürün. Sola baktığınız anda bir başka adam gelecek. Duvarın arkasından çıkarak kafasından vurun. El bombalarını alıp sağdaki havalandırmaya girin. Aşağıya inin ve önce sağ taraftan gidip adamı kolaylıkla haklayın. Sonra diğer tarafa gidin ve aşağıya görünmeden, duvarın dibinden açıklığı geçin. Sütunlara yaklaşmadan önce ikinci aradaki adamı sniper ile







öldürün. Daha sonra sağdaki iki adamı da öldürüp, en sağdan aşağıya inin. Yukarıya çıkmayın; sol tarafa doğru yürüyün. Solunuzdaki adamı da haklayıp düz karşıya gidin. Sağdaki adamı öldürün. Kontrol noktası yazana kadar ilerleyin. Askeri bayıltın ve sol sütunun etrafından dolaşın. Diğer asker zulada bekliyordu, siz ona tuzak kurun. DECOY' u yerleştirin ve soldaki kutunun üzerinden havalandırmaya kaçın. Konuşan adamların yanına bir el bombası atın. Aşağıya inip diğer deliğe girin. Burada ilerlerken, çıkışa varana kadar hiç durmamalısınız. Aşağı indiğinizde ses çıkartmadan zaten arkası size dönük olan iki askeri bayıltın. Sola dönün ve kutuların olduğu yere gelin. Burası biraz karışık gibi gözük-











se de aslında geçmek çok kolay. Eğilerek, arka tarafa doğru yürüyen askeri takip edeceksiniz. Sütunun yanında dolanan askeri ise öldürmeyin; arkasını döndüğü anda siz diğer askeri takibe devam edin ve arka tarafa çektiğinizde bayıltın. Oradaki havalandırma deliğine girin. Sote olmak istemiyorsanız, pervanelere fazla yaklaşmayın. Aşağıdaki adamlar asker, sakın öldürmeyin. Havalandırma kapağına, askerler uzaktayken ateş edin. Karanlıktan faydalanarak soldaki askeri bayıltın ve açılan yoldan ilerleyin. içeriye girmeden önce tabancanızı elinize alın ve içerideki üç adamı kafalarından vurun. Oradaki taşların bir tanesinin yanında küçüğü var. İki basamakta bu taşın üzerine çıkın. Daha sonra diğer taşlara zıplayarak havalandırma deliğine ulaşın. Bölüm bitti, hadi hemen save edin de geçelim. Hadi çabuk olun biraz, daha Grand Theft Auto 3 yazıcam...

BÖLÜM 10 - MORGAN

Aşağıya inip doğru karşıya ilerleyin. Zaman başladıktan sonra hiçbir adamı kaçırmamalı, hepsini öldürmelisiniz. Size doğru bir adam koşarak gelecek, dikkatli olun. Devam edin ve bombanın birini bulun. Önce bombanın olduğu taraftaki adamı öldürün, daha sonra Lian' ı takip eden üç adamı öldürün. Lian' ı takip edin ve o bombalarla uğraşırken siz onu koruyun. En son bombayı da bulduktan sonra siz Morgan' ı oyalamaya gideceksiniz. Soldan ilerleyip sağa dönün. Geniş alana çıkacaksınız. Morgan' ın attığı bombalara maruz kalmamak için sürekli duvarın yanından koşmalı ve Morgan' ın etrafında dönmelisiniz. Duvar kenarlarından sakın uzaklaşmayın ve sakın durmayın. Lian, işini bitir dediği zaman da, balkon gibi olan yerin arkasına sığınıp, tek bir head shot ile işi bitirmelisiniz.

BÖLÜM 11 - MOSCOW CLUB 32

Hemen karşınızdaki adamı ve ondan sonra aşağıdaki üç kişiyi, yerinizden kımıldamadan, kafalarından vurarak öldürün. Daha sonra ilk öldürdüğünüz adamın silahını alın ve ilerleyip aşağıya inin. Cihazların arkasına gizlenerek diğer adamları da öldürün ve adamların çıktığı yerden yolunuza devam edin. Sola dönün ve hızla sağdaki cebe girin. Soldaki adamı çok dikkate ederek ve fazla meydana çıkmadan öldürün. Devam edin ve iki adamı da öldürün, pompalıyı alın ve aşağıya doğru ilerleyin. Kırmızı halıların olduğu koridorda çok dikkat etmeniz gerekli. Kendinizi çatışmanın ortasında bulacaksınız. Adamlardan bir tanesinin çelik yeleği olması yüzünden, onu kafadan götürmelisiniz. Aşağıya inin ve sağdaki barmeni kafadan vurun. Az ilerleyip sağ taraftaki iki adamı da öldürün fakat bir başkasının da arkanızdan geleceğini unutmayın. İlerleyip sağda saklanan adamı öldürün ve havalandırmaya girin. Aşağıdaki iki adamı pompalıyla tıktık indirin. "-silahlarınızı atıp teslim olun yoksa ateş açacağız!". Adamların ölmesini bekleyin ve gazın etkisi geçince hızla karşıya koşup tezgahın arkasındaki anahtarı açın. Açılan yoldan aşağıya ilerleyin. adamları öldürerek koridordan ilerleyin. Merdivenlerden inerken aşağıda bomba olup olmadığına emin olun. Adamı öldürün ve el bombalarını alıp diğer tarafa doğru ilerleyin. İki adamı öldürüp çiftli kapıdan girin. Burada kapı arkanızdan kapanacak ve içeriye üç kişi girecek. Önce karşınızdaki platformun arkasına sığının ve aşağıdaki iki adamı öldürün. Sonra yukarıdaki adamın bombalarına dikkat ederek kafasından vurun. Hoparlörlerden yukarıya çıkın. Yayın odasına girdiğinizde bir adam size saldıracak. İlerleyip sola dönün. Aşağıya inip sağdaki kutunun oraya saklanın ve olayların yatışmasını bekleyin. Ölen adamların olduğu yerden doğru karşıya geçin. Tuvalette oturan adamı öldürün ve dolabın üzerindeki pencereye ateş edin. Bölüm bitti; sıradakiii:)

BÖLÜM 12 - MOSCOW STREETS

Soldaki polis arabalarında çelik yelek olduğunu unutmayın, lazım olursa geri dönüp kullanırsınız. Karşınızdaki araya saklanıp bombacıyı öldürün. Pompalı tüfeğinizi alın ve karşınıza çıkan herkesi şişleyin. Gregorov' u sakın vurmayın. Yolun sonundan sağa dönün ve çatışan polislerin arabalarından TEAR GAS LAUNCHER' ı alın(kendileri göz yaşartıcı bomba oluyor azıcık). Siz hiç çatışmaya bulaşmayın ve arkanızı dönüp koşun. Karşıdan size doğru koşan adamın trafik canavarına nasıl kurban olduğunu görmek için olduğunuz yerde durup onun son saniyelerini zevkle seyredin. Otobüs durağının arkasına gizlenerek yukarıdaki adamları vurun. Adamların düştüğü yerden gece görüşlü tüfeği alın ve göz yaşartıcı bombayı seçerek yolunuza devam edin. Ekranda "STOP HER" yazdığı anda geri dönüp kaçmaya başlayın. Sizi kaybettikleri zaman geri dönün ve hepsine göz yaşartıcı bomba atıp sokağa girin. Gregorov' a vurulmamak için hemen sağdaki cebe kaçın. Gregorov kaçınca peşinden gidin ama hiç durmadan koşup sağdaki cebe girin ki arkanızdan kovalayan arabanın altında kalmayın. Yanan arabanın ortasından yukarıya çıkın ve sola dönün. Gregorov' u bir kez daha göreceksiniz. Karşıya atlayın. Büyük bir boşluğa geleceksiniz. Karşıya atlayıp hemen yukarıya tırmanın ve eğilin. Sağınızdaki adamı öldürün(askerleri değil). Aşağıya kayın ve sola doğru ilerleyin. Gördüğünüz demire hemen tutunun yoksa arabalara çarpılırsınız. Arabalar geçer geçmez inin ve hızlıca yolunuza devam edin. Sola dönün ve çatıdaki ilk bombacıyı öldürün(PK-102). Diğer çatılardakileri öldürmek zor olduğu için onların bulundukları apartmanların duvarlarının kenarından hiç durmadan koşun. Böylelikle burayı kolayca geçeceksiniz. İleride Gregorov' u göreceksiniz. arabalara dikkat ederek karşıya geçin. Yolun sol tarafındaki arabaların arkasına saklanarak ilerleyin. Bir arabanın arkasında fazla kalırsanız, araba havaya uçar ve size de fezaya bedava bir haftalık tatil hediye eder. Siz ilerledikçe o da kaçacak ve en sonunda Volkov Parkına girecektir. Siz de girin.

BÖLÜM 13 - VOLKOV PARK







Kapıdaki iki adamı öldürün ve ağaçların arkasına saklana saklana anıtın yanına gidin. Sağ taraftaki ağaçların arkalarına sığınarak anıta yaklaşın. Gregorov yine kaçacak; takibe devam. Kaçtığı yerden dört adam çıkacak. Biraz geriye gelip köşenin arka- →







sından, keleşle hepsini vurun. İlerleyip diğer iki adamı da öldürün ve sağa devam edin. Karanlıkta gördüğünüz adamları öldürün ve sola devam edin. Kaybolursanız haritanıza bakın. bu şekilde köprüye kadar gelin. Birden size 4 adam saldıracak. Hemen sağdan aşağıya atlayın ve oradan uzaklaşın. Sonra karşı tarafa tırmanıp, sniper ile vurabilecek kadar yakına gidin ve teker teker avlayın. Artık güvenle köprüyü geçebilir ve bölümü bitirebilirsiniz.

BÖLÜM 14 – GREGOROV

"-Saklanmayı bırak ve benimle yüzleş!"; *Gregorov kendisini akıllı zannediyor* ama biz daha akıllıyız. Uzaklaştığı anda, tabancanızla mümkün olduğu kadar çabuk dört lambayı vurun. Ortalık karardıktan sonra da ya arkasından yaklaşıp bayıltın ya da bir yere saklanıp gelmesini bekleyin. O ne? Angaradan gakdı tirennng, Nazillide batladı firennng, hobbaaaaa!!! Adam Gregorov değil, dublörlüğünü yapan teyzesinin küçük oğlu Moskovıçmiş ehi ehi ehi:) Olsun, üzülmeyin, hayat her şeye rağmen yaşamaya değer!

BÖLÜM 15 – ALJIR PRISON BREAK-IN

Duşlardan çıkın ve sola dönün. Adamı, koridordan çıkmadan önce taser ile uyutun. Oklarınızı burada kullanmayın. Kadının konuşup gitmesini bekleyin. *İlerleyip sağa dönün ve* dar koridora girin. Bu yolun sonundaki adamı da bayıltın ve geri dönüp tekrar ana koridora çıkın. Bu kez gördüğünüz ilk adamı bayıltın ve saklanın. Adamın yanına gelen kadını da bayıltın ve sola devam edin. Soldaki bölmeden gelen adamı bayılmak için kenara saklanıp bekleyin. Adamın geldiği yere doğru ilerleyin. iki adam göreceksiniz. yakınınızdaki gidince uzaktakinin çıkmasını bekleyin ve okunuzla vurun. Yakındakine bakın ve koğuşa girdiği anda arkasından geçip yolunuza devam edin. Şimdi ise dört kişiler. Biraz bekleyin ve iki kişi kalsınlar. Kenara çekildiklerinde, biraz ilerleyin ve kenardan aşağıya sarkarak yanlarından geçin. Sola dönün ve adamı bayıltın. Daha sonra da kadını; ama sakın bunları yapmadan sağdaki araya girmeyin. Yaptıktan sonra girin ve gardiyanların geçmesini bekleyip asansörü kullanın. Dışarıya çıkın ve adamları gördüğünüz anda içeriye girin(onlar sizi görmeden). Hemen asansör boşluğuna atlayın. Adam gelip içeriyi kontrol edip gittikten sonra çıkın ve kenardan sağa doğru gidin. Yol ayrımında bekleyen adamı bayıltın ve dosdoğru yolunuza devam edin. Ekrandan sonra sağdaki kolona saklanın ve yanınızdan geçen ilk adamı kızartın. Kameranın ışığı söndüğünde bir öndeki sütuna saklanın ve diğer adamı bayılttığınız anda sessizce içeriye girin. Kadına *gözükmeden arkasına geçin ve* bayıltın. Önünüzdeki ve sağınızdaki anahtarları açın, soldakini sakın açmayın. İçeriye destursuz giren adamı bayıltın ve yolunuza devam edin. Sola dönüp diğer adamı da arkasından yaklaşarak bayıltın; sonra da diğerini ve ta taa!

BÖLÜM 16 – ALJIR PRISON ESCAPE

Olaya bak yow, karıyı kıstırmışlar, o hala cep telefonuyla muhabbet ediyor. Şu gadın gısmısını anlamak mümkün diil valla. Hemen arkanızı dönün ve bir sazanın atlamasını bekleyin; kafadan! Sonra diğer üçünü öldürün. Sağdan devam edin ve açıklığa çıkmadan karşıdaki üç adamı öldürün. Daha sonra açığa çıkıp, hemen geri girin. Sol tarafta bir *adam* çıkacak, duvarın arkasından bir anda çıkıp temizleyin. Pompalı silahınızı alıp, kırmızı kapıya gelene kadar önünüze gelene sıkın. Kırmızı kapıyı açıp hemen içeriye kaçın. Karşı çatıda iki adam sürekli kapının yanına bomba atacaklar. Periyodik olarak iki bomba atıyorlar. İkisinin de patlamasını bekleyin ve hızla dışarıya koşup, ikisini de pompalıyla vurun. Sonra merdivenleri çıkın ama birden karşınıza iki adam çıkacağını unutmayın. İçeriye girin ve "lütfen beni öldürme" diyen adamı öldürün keh keh; yaşasın kötülük! Sonra devam edin ve Resident Evil 2, Metal Gear Solid ve Galerians gibi oyunlardan alıştığımız bir sahneye şahit olun. Tamam sakin olun yaa, cesetlere ateş etmeyin! Küçük çaplı bir çatışmadan sonra, zaten gidilebilecek tek yolu takip ederek Gregorov' un yanına gelin. Pompalıyı alın ve *odaya giren üç kişiyi mıhlayın.* Öldürmeye devam ederek kırmızı kapıya ulaşın. Bu kapıdan girmeden önce, diğer tarafta çelik yelek olduğunu unutmayın. Kapıyı açın ama sakın koşarak geçmeye çalışmayın. Çok hızlı bir şekilde dışarıya koşup arkanızı dönün ve takla atarak tekrar içeriye kaçın. Geriye hızlı dönmek için aşağı tuşuna hızla basıp çekmeniz gerektiğini hatırlatırım. Böylece Gregorov, yola bir sis bombası atacak ve hemen ardından koşup burayı yara almadan geçeceğiz. LEVEL, idama giden Gregorov' un üstünde bir bombanın ne aradığıyla hiç mi hiç ilgilenmemektedir. Güvenlik kapısının kilidini vurun ve içeriye girin. İlerleyip çıldırmış kadınları bulun. Gregorov sizi orada beklerken siz geri gidin ve güvenlik kapısından sağa dönün. Yanan adamlara sakın deymeyin ve yolun en sonundaki adamı kafasından vurarak, göz yaşartıcı bombalarını alın. Geri dönüp kadınlara kullanın. Aşağıya inin ve koridora girin; adamlar gelince hızla geri çıkın. Sırayla dört adamı dikkatle kafalarından vurmak zorundasınız. Mümkün olduğu kadar ilerlemeyin, yoksa pusuya düşersiniz. Adamları öldürdükten sonra Gregorov' un yanına dönün. Gregorov' la öldüre öldüre yolunuza devam edin. Karşınıza BÖÖÖ diye çıkanlar, hatta arkanızdan saldıranlar bile olacak, ama sizi tutabilirler mi? I ıh! Haydaaa, bir kırmızı kapı daha! Girin ve sağa doğru koşup asansöre ulaşın. Zaten buradan fark edilmeden geçmek imkansız; bari kendinizi kasmayın. Asansörden yukarıya çıkın ve Gregorov' a mümkün olduğunca ayak uydurmaya çalışın. Onu vurmamalarına dikkat edin ve sonuna kadar koşun.









BÖLÜM 17 – AGENCY BIO-LAB

Silahsız bir kowboy, sapsız bir baltaya benzer. Her an bir sap tehlikesiyle karşı *karşıyadır. İşte biz de şu an*da aynı durumdayız. Bu bölümde haritamız olmadığı için size izlemeniz gereken yolu ince ince anlatacağım. Bulunduğunuz odadan çıkın ve sağa dönün. Sağa, sola dönün, kapıdan girin ve yürüyerek güvenlik görevlisinin arkasından geçin. Yürümeye devam ederek beyaz önlüklüyü takip edin ama sakın geçmeyin. Yokuşu tırmanın ve güvenlik görevlisinin sola geçmesini bekleyip sağa

gidin. Güvenliklere dikkat ederek sol, sol, sol, sağ yaparak, A1 yazan kapıdan girin. Buradaki kontrol noktası biraz olsun sizi rahatlatacak. Sola, sağa ve buradan düz ilerleyip, *sedyeden bıçağı alın.* Geride camdan bakan adamın dalağını G-18' ini alın. Sedyenin yanından devam edin ve sağda gördüğünüz ilk kapıdan girip bilgisayarı kullanın. Aynı kapıdan geri çıkıp sola ilerleyin ve sağdaki sarı çizgilerin olduğu kapıdan girin. Aaaaaa, haritamız da gelmiş; artık daha rahatız. Buradan sağa dönün ve soldaki adamı bıçaklayıp K3G4' ü alın. Bu silahın çelik yelekleri delme







özelliği olduğunu hatırlatırım. Ama henüz silah kullanmamız iyi olmaz çünkü hiçbirisi susturuculu değil. Hemen yanınızdaki duvarın kenarında bıçakla pusuya yatın ve aşağıdaki muhafızın gelmesini bekleyin. Öldürdükten sonra sağdaki odaya girin, adamı öldürün ve bilgisayarı kullanın. Arka taraftaki adamla aranızda küçük bir dıyalog geçecek.

- Lütfen bana bir şey yapma, ben sadece burada çalışıyorum...

Ve siz onu doğradığınızda da Logan yanıtını patlatıyor:

- Ben yaparım!

Baştan üçüncü dolaptaki aksesuarları alın. Dışarıya çıkın ve aşağıdaki adamı sniper ile vurun. Ramirez ile kısa bir konuşmanın ardından yukarıya çıkın ve gördüğünüz ikinci kapıdan girin. Düz ilerleyin ve tavandaki kamerayı gördüğünüz anda duvara "CAMERA SCRAMBLER" ı yerleştirin. Aşağıya inip sola dönün ve düz devam edin. Kapıdan geçip sağa dönün ve düz ilerleyin. Sağa dönüp kapıyı açın ve adamı kafadan vurun. Kameraya yakalanmayacak kadar duvar dibinden geçerek, tam karşınızdaki havalandırma deliğine girin. Çıkışınızda kendinize bir kalkan edineceksiniz. Kapıdan çıktığınız anda adamın arkasında kalmayı boş verip, önden koşun ve karşıdan gelen adamın üzerine bir şarjör boşaltmanız gerekse bile kaçmasına izin vermeyin. Öldürdükten sonra hemen kalkanınızı izlemeye devam edin. Yere çöktüğü zaman kafasını patlatın ve odanın ortasındaki panelden "DATA UPLINK" yazan yeri bulun. Modemi yerleştirin ve adamlar geldiği anda sağ tarafınızdaki rafa benzer, ışıklı cihazların arkasına saklanıp, üç kişiyi öldürün. daha sonra içeriye girecek olan iki kişiden birisi direk üzerinize saldıracak; dikkatli olun. Adamların girdiği yerden çıkın ve sağ, sol, sağ yapıp soldaki kapıdan girin. B1 yazan kapıdan girdikten sonra içeridekileri etkisiz hale getirin ve biraz yukarıdaki anahtarı açın. Yandaki kapıdan girin ve A2 bölümüne gelin. İçerideki adamı öldürün ve ilerleyin. Adamı kafadan vurun, aşağıya atlayın ve kapıdan çıkıp B3 bölgesinde düz ilerleyip havalandırmaya girin. Hem bu sıcaklarda iyi de gelir; serin ve ferah olur. Adamı vurup çıkın ve karşıdaki kapıdan girin. Hiç cehennemi merak ettiniz mi? İşte öğrenme zamanı geldi. Sadece bir sonraki bölümü oynayın...

BÖLÜM 18 – AGENCY BIO-LAB ESCAPE

Bu bölümde mümkün olduğu kadar fark edilmemeye ve kaçmaya çalışacağız zira onlara karşı yapabileceğimiz başka da bir şey yok. Hemen karşınızdaki beherde duran sarı sıvıyı vurun ve adamla birlikte havaya uçsun. Diğer odaya geçin ve kırılmamış havalandırma deliği kapağını kırarak içeriye girin. Diğer taraftan çıkıp sağa sonra sola doğru koşup hemen kutuların arkasına geçip eğilin. Arkanızdan koşan askerin sizi görmeden geçmesini sağlayın. Askerin gittiği yönde sola dönün ve karşıya geçin. Az ileride sağda, ayıldığımız sedyenin bulunduğu oda var. Buraya girip havalandırmayı kullanın. Çıktığınızda kontrol noktası olacak. Odadaki diğer havalandırma deliği, etlerin gittiği yönde; bulun, kırın ve girin. Hiç durmadan ilerleyin ve aşağıdaki dolapların baştan üçüncüsünden aksesuarları alın. Hemen arkanızdaki bankın üzerinde bulunan havalandırmaya girin. Çıkışta çok hızlı bir şekilde, sağ karşınızda bulunan odaya kaçmalısınız. Diğer kapıdan çıkıp hemen sola, ve tekrar sola koşmalısınız. Askerlerin yanından ne kadar hızlı geçerseniz, sizin için o kadar az kayıp demek olur. Buralarda işler tamamen sizin kişisel becerilerinize kalmış. Hemen sağdaki cebe sığının. Çok az bekleyip sağa devam edin ve sola dönecek olan köşede durup, sağdaki havalandırma deliğini vurun. Koşup içine girin. Aşağıda bir blender tehlikesi göreceksiniz ama panik yok! Yapmanız gereken tek şey yukarı tuşuna basılı tutmak. Logan, kendi kendine ilerleyip atlayacak ve diğer deliğe tutunacak. Ramirez' in hücresinden çıkacağız. Hemen yandaki M-79 u alın ve hücrenin içine geri kaçın. Dışarıya dönüp aşağıya inen adamın yanına bir yere bu silahla ateş edin. Sonra sağdan koşarak adamın indiği yere gelin, arkanızı duvara verin ve R2' ile yan yan yürüyerek yukarıya çıkın. Bu sırada da adam görür görmez(ki karşınızdan gelen iki adam olacak) R1(otomatik nişan) i kullanarak ateş edin. Üçüncü adam için hemen sola dönün ve onu da vurun. Adamın olduğu yere doğru gidin ama sakın sola köşeyi dönmeyin. Köşeden bakın ve oradaki askeri de öldürün. İşin sonuna çok yaklaştık ama en zor kısmı kaldı. Soldaki odaya gireceğiz ama karşımıza cart diye acil durum savunma ekibinden birisi çıkacak ve bizi öldürecek. İçeriye ateş etmemiz de mümkün değil, çünkü bilgisayarlar var. Burada izleyebileceğiniz sadece bir tek strateji var. Amacımız içeriye çok hızlı girip çıkmak ve onu kapının önüne çıkarabilmek. Oda kapısını karşınıza almış şekilde durun. Yerinizde 90 derecelik







bir sola dönüş yapın. Süpürgelik gibi yere döşenmiş taşlara bakın. Bir tarafta on iki adet taş var. Hızla R2 tuşunu kullanarak altıncı taşa kadar gidip, L2 ile geri döneceğiz. Ana koridora geldiğiniz anda da ileri basıp onun ateş alanından çıkın. Şimdi yapmanız gereken şey kapının kenarına ateş etmek; İÇERİYE DEĞİL! Bu silah onu uzaktan bile etkileyecektir. İçeriye girin ve bilgisayarla oynayın. Kontrolü tekrar kazandığınız anda hemen arkanızı dönüp ateş edin. Yoksa bütün emekleriniz heba olur gider. Sonra çıkıp soldaki asansöre yürüyün. Eğer bu bölümü hilesiz olarak bitirebildiyseniz, gerçekten iyi bir oyuncusunuz demektir. Tebrikler...

BÖLÜM 19 – NEW YORK SLUMS

Solunuzdaki adamı AIR TASER ile bağırta bağırta öldürün. Kareyi bağırması bitene kadar basılı tutun ki işin zevki çıksın. Adamın geldiği yerde çelik yelek olduğunu da söylemek isterim. Az evvelki bölümden sonra burası size vız gelir tırıs gider sevgili arkadaşlar. Ben zevkine oyna-











dığım için adamları kızartıyorum ama siz istediğiniz silahları kullanın. Diğer tarafa doğru ilerleyin ve damdaki adam çıktığı anda otomatik nişan alıp onu da pişirin(müzik on numara oldu). Açıktan alarak sağa dönün. İleride sağda saklanmış olan adam sizi fark etmeden siz onu pişirin. Öyle pişire pişire devam edin canım işte. Adamlardan bir tanesi solda, aşağıya inen bir merdivene saklanıyor; çelik yeleği var. Onu da kafadan kızartın ve Pawn Shop' un yanından geçerek düz ilerleyin. Önünüzde iki van duracak. İçleri boş, şimdi Pawn Shop' a girin. Girilmiyo mu? E kapıdaki kilide ateş ettiniz mi? Hah, oldu işte. Girmeden önce karşınızdaki üç camı patlatın. K3G4' ü seçin ve içeriye girip milleti tarayın. Köşeleri iyi kollayarak yolunuza devam edin ve M-16 yı alın, dışarıya çıkıp sağ yukarıdaki adamı bombalara dikkat ederek öldürün. Çöp kutusundan yukarıya çıkıp adamı öldürün, sol tarafa çıkıp iki adamı daha öldürün(aşağıdaki çelik yelekli). Apartmanlara bakan taraftaki duvarın üzerine çıkın ve X' e basarak aşağıya sarkın. Altınıza "CLEAN ROOMS LOW RATES" yazılı tenteyi denk getirip, aşağıya atlayın. Giden adamı sakın öldürmeyin. Geldiği yerde de çelik yelek var bu arada. Karşı soldaki merdivenden aşağıya inin. Adamlara ve alevlere dikkat ederek ilerleyin. Çıkmaza geldiğiniz zaman, duman çıkan platformun üzerine gelip, aşağıya düşün. SPRINKLER SYSTEM CONTROL yazan anahtarı açın ve hemen içeriye dalan dangalakları öldürün. Devam edip sağa dönün ve tekrar aynı yere gelin. Bu kez yeni açılan yere girin. Yukarıdan yanan tahta düşecek dikkat edin. Keskin nişancıların bir tanesi, bu şekilde ölecek(ölmezse soldaki odada, bi zahmet siz öldürüviring artık). En son odadaki iki adamı da öldürün ve yan dönmüş masanın üzerinden yukarıya çıkın. Odadan çıkın ve eğilen adamı VURMADAN geri girip, iyi bir mevzi alın. Gelen iki adamı öldürün ve çıkıp yolunuza devam edin. Soldaki odada birisi masanın arkasına saklanmış iki adam var. Öldürün de başınıza sonradan iş açmasınlar. Sağ odadaki keskin nişancıyı da öldürüp, camdan sarkarak aşağıya inin. Aşağıdaki zırıltıyı kesmek için polis arabasının üst ışığına ateş etmek yeterli. Yola devam edin ve gördüğünüz adamları uygun yerlere saklanarak, kapkara kömür kıvamına gelene dek kızartın. Sağdaki araya girip takla atarak kırık kapıdan geçin. S.W.A.T. üyesine ateş etmeyin, zira kendisi trafik kazasında şehit olacak. Burada air taser gerçekten işe yarıyor. Damdakini kolaylıkla bununla kızartabilirsiniz. Diğer adamı ise kafasından vurmalısınız; taser de olur. İlerleyip haritanızda, solda gözüken adamı bulun ve kızartın ki arkanızdan gelmesin. Diğer tarafa gidip masanın arkasında, yerde duran adamı da kızartın ve 9mm sılahınızı seçip, Court Yard yazılı kırmızı tabelanın olduğu yere gidin. Kızcağızın *yardıma ihtiyacı varmış*. İki sniper' ı kafadan vurun; ama çabuk olun. Merdivenden çıkışta, hemen solda çelik yelekli bir adam var, çok dikkatli olun. Devam edip son keskin nişancıyı da vurun.

BÖLÜM 20 - NEW YORK SEWER

Şimdi tamam, adam at silahını dedi de; e birader, sen de neden üzerindeki bütün *silahları* attın ki? Neyse inceden ilerleyin ama sağda kalan çelik yeleğin de yerini unutmayın. Lazım olduğu zaman gelip alırsınız. Bu bölümde yürürken otomatik nişan alma ile ateş etmeyi çok kullanmalısınız. Teresa' yı takip ederken elinizden geldiği kadar da ona yardım edin. İlk kontrol noktasından sonra, yalnız başınıza şu yolu izlemelisiniz: sol, sağ, sol, sol ve sol. Böylece kanalizasyon kontrol odasına ulaşacaksınız. "SEWAGE DRAIN CONTROL" isimli anahtarı açın ve kızın olduğu yere dönüp aşağıya inerek diğer tarafa geçin. Diğer kontrol noktasına kadar çatışarak gelin. Buradaki borudan karşıya geçmeniz ama çıkan adamlara vurulmamanız gerekli. Silahınızı doldurun, orada duran çelik yeleği alın ve karşısı solunuza gelecek şekilde dönüp üçgene basın. Yavaş yavaş karşıya geçerken bir ara durup aşağıdaki mahlukatı otomatik nişanla öldürün ve yolunuza devam edin. Garajın birinci katındaki üç adamı öldürün ve ikinci katın rampalarından birini çıkın. Şimdi diğer rampanın sol duvarının yanına gidin, yüzünüzü duvara dönün ve R2' ye basılı tutarak kenardan çıkın. Bir çarpışma sesi duyana kadar elinizi R2' den çekmeyin ve başka hiçbir tuşa basmayın. Sonra ileriye gidin ve Teresa' nın arkasından gelen adamı öldürün. Diğerlerini Teresa öldürecek zaten; boş verin. Bu kez sol taraftaki, yanında LEVEL 1 yazan duvar bulunan kapıdan içeriye, Teresa göz yaşartıcı atacak. Dört adamı da anında öldürmelisiniz. Çok hızlı olun yoksa baya bi baştan oynarsınız. Kabul ediyorum, buralar biraz zor ama ben yapmadım ki... Kontrol noktasından sonra merdivenleri dikkatle çıkın. Doğal olarak merdivenlerde yalnız olmayacaksınız tabi ki. Dördüncü katın kapısı açık olacak. Eğer daha fazla M-79' a sahip olmak ve ortalığı cehenneme çevirerek bitirmek istiyorsanız en üst katta beş adet daha var; çıkıp alın. Ama çıkabilirseniz tabi ki. Yok kalsın derseniz içeriye girin ve içerideki herkesi öldürün. Stevens' ı zaman kaybetmeden öldürün yoksa olayları kendi lehine çevirebilir.

BÖLÜM 21 - FINALE

Chance bize artizdik yaptı. Biz ona yumruk, o bize tekme attı. Ayıp ulan hergeleeeee, insan abisine el kaldırır mı? Hem sen delikanlı mısın oğlum; niye vurdun şindi kızı he? Koynumuzda çakal besliyormuşuz da haberimiz yokmuş beğ, püeeeeh!



Burası oyunun sonu olması dolayısıyla biraz zor olcek tabe. Hemen sağdan çıkın ve helikoptere doğru koşup, açık yerinden silahı alın. Biraz sağa kayıp helikopterin altından takla atarak karşı tarafına geçin ve çelik yeleği alıp helikopterden biraz açılın. Bu sırada aldığınız silahı çoktan seçmiş olmanız gerekli. Bu silah bile Chance' a etki etmiyor;sadece biraz geri gitmesini sağlıyor. Onu alt etmenin tek yolu, onu helikopterin arka pervanesine kadar iteleyebilmek. Siz de bunu yapın. Oyun bitsin. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



hilekar

Müthiş ısrarlarınız sonucunda hilekar geri döndü.Hem de dopdolu dört sayfa olarak.

Clive Barker's Undying

Chat penceresini açmak için [Tab] tuşuna basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



KOD	SONUÇ
addall	Tüm malzemeleri alırsınız
set aeons.patrick health 999	Sağlığa 999 ekler
assall	Bir eşek yaratır
infiniteMana 1	Sınırsız Mana
becomeLight 1	Işık verir. 1 yerine 0 yazarsanız kapar
flight	Uçuş modunu aktive eder

Cultures



Oyunu hızlandırmak için F2'ye basın ve "funspeedup" yazın. Doğru yapmışsanız ekranın sol üstünden bir çift küçük "koşan ayak" ikonu çıkar. Eğer fazla hızlı gelirse ya da bu mod da oynamaktan sıkılırsanız pause (P) tuşuna basın.



Mercedez Benz Truck Racing

Bu kodları oyun sırasında girin

KOD	SONUÇ
BUGGYGIRL	Hileleri açar
MOGLI	Her zaman kazanırsınız
ALLOFF	Hileleri kapar



Insane

Bu hileleri ana menüde girin

KOD	SONUÇ
GOKARTZ	ARAÇLARIN TEKERLEKLERI KÜÇÜK OLUR
BIGFOOTZ	ARAÇLARIN TEKERLEKLERI BÜYÜK OLUR
BIGHEADZ	SÜRÜCÜLERIN KAFALARI BÜYÜR
BOXERZ	SÜRÜCÜLERIN ELLERI VE AYAKLARI BÜYÜR



PSX

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Sanat galerisi: Disc 1 ana menüde sol, sağ,yukarı(2), aşağı ve yuvarlak yapın. Doğru kod için bir ses duyduğunuzda "Option", sonra "Extra" yı seçip "Art Gallery" kısmına ulaşın. Disc 2 için, yukarı(2), R1(3), kare, Disc 3için ise, L1, R2, L1, R2, L1 ve kare yapın.





Cheat mode: oyunu en az bir kez bitirin. Yeni oyuna başlayın ve demo bitene kadar bekleyin. Hana' yı kontrol edebildiğiniz anda ekran değiştiğinde, sol duvarda bir kontrol pad göreceksiniz. Oraya yürüdüğünüzde "Use" seçeneği çıkacaktır. Üçgene basıp aşağıdaki kodlardan birisini yazın.

Tüm silahlar: "11692"
Sınırsız mermi: "61166"
Büyük kafalar: "10397"

America: No Peace Beyond The Line

KOD	SONUÇ
gimmemorefirepower	Firepower
goldinmypockets	1000 Gold
iwantfastfood	1000 Food
icanwineverythingnow	Level'i kazandırır
iwantareallybadguy	Billy the Kid
iwantareallystrongher	Gall
woodisverygood	1000 Wood
icangeteverything	5000 Food, Wood, Gold (100 Guns, Horses)
horsesarecrazy	10 Horses
iwantanamericanhero	David Crocket
cpuon	Yapay zekayı açar
cpuoff	Yapay zekayı kapar



Star Trek: Away Team

Bu kodları görev sırasında girin

KOD	SONUÇ
cheater	Activate Cheat Mode
medic	Heal Your Team
iwin	Win Mission



Blade of Darkness

Hileleri Açmak için "Blade\Scripts" klasörü altındaki menu.py dosyasını açın. Ama önce kopyasını almayı unutmayın. Daha sonra dosyanın sonuna aşağıdaki satırları ekleyin.

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```



KOD | SONUÇ

Şimdi dosyayı saklayıp kapayın. Aşağıdaki tuşlara bastığınızda karşısındaki hile çalışacaktır.

TUŞ	SONUÇ
[F10]	God Mode
[F8]	Level Up
[F9]	Level Geç
[F5]	Kamerayı sola yönlendirir
[F6]	Kamerayı sağa yönlendirir
1	Small Sword
2	Large Sword
3	Large Shield
4	Small Shield
G	Create Lightsabre
K	Start Lightsabre
P	MOV değiştir
H	Sleepy Hollow
M	Mutational
X	Matrix

NOT: Oyunu sakladıktan sonra bazen hileler çalışmayabilir. Bu durumda aynı işlemi tekrar yapmalısınız.



Fate of the Dragon



[ENTER]'a bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
!om+god!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+speed!	Oyunu hızlandırır
!om+godblessovermax!	Tüm generallerin özelliklerini maksimum yapar (Seçmeyi unutmayın) & kaynak ekler
!om+win!	Oyunu kazandırır
!om+fog!	Tüm haritayı gösterir
!obj+gold!	Altın verir
!obj+timber!	Odun verir
!obj+rawmeal!	Et verir
!obj+corn!	Mısır verir
!obj+food!	Yemek verir
!obj+iron!	Demir verir
!obj+wine!	Şarap verir
!obj+all!	Hepsini verir (J bilerek en sona yazdık)

Alternetif hileler

Eğer yukarıdaki kodlar elinizdeki versiyonda çalışmazsa bunları deneyin

KOD	SONUÇ
!om+superman!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+gonzales!	Oyunu hızlandırır
!om+icanseeagain!	Tüm haritayı göslerir
!om+smartbomb!	Ekrandaki tüm askeri birimleri öldürür
!om+godblessgreed!	Tüm kaynaklara +10000 ekler
!obj+moolah!	Altın verir
!obj+splinter!	Odun verir
!obj+chips!	Et verir
!obj+piggy!	Mısır verir
!obj+ingboard!	Yemek verir
!obj+booze!	Demir verir



MEGAMAN X5

X Buster' s Super Nova armor: karakter seçme ekranında X Buster' ın üzerine gelip, yukarı(2), aşağı9) yapın.

Zero's Black armor: karakter seçme ekranında Zero' nun üzerine gelip aşağı(2), yukarı(9) yapın. Ses duyunca yuvarlağa basın.

The Fourth armor: karakter seçme ekranında X' in üzerine gelip yukarı(2), aşağı(9), yukarı(2), aşağı(9) yapın.





Zero's Supreme Slash: ileri + kareye ardı ardına mümkün olduğunca hızlı basın. Bosslar için en iyi yoldur.

Zeros' s Slash combo: her bossta çalışan 4 hit kombo için kare(2), geri, kare yapın.

102 DALMATIANS

Bölümler ve hileleri

2: zar, kemik, kemik, zar

3: zar, anahtar, kemik, makine

4: zar, kemik, yiyecek kasesi, oyuncak

5: kemik, zar, köpek, kemik

6: kemik, zar, makine, yiyecek kasesi

7: kemik, kemik, pençe, oyuncak

8: kemik, kemik, pençe, zar

9: kemik, oyuncak, anahtar, kemik



Icewind Dale: Heart of Winter

Bu ay vermediğimiz tüm İcewind hilelerini de veriyoruz

Hile Kodları

Ctrl ve Tab tuşlarına basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

GETYOURCHEATON:ExploreArea();
Tüm haritayı gösterir

GETYOURCHEATON:Hans();
Grubu mouse'un bulunduğu yere ışınlar

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([rakam]);
Kaaraktere belirtilen experienceyi verir.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([rakam]);
Tüm gruba belirtilen altını verir.

CHEATERDOPROSPER:Midas();
Tüm gruba 500 altın verir

GETYOURCHEATON:FirstAid();
5 healing potion , 5 antidote, ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir.

Not: Bu hileyi yapmadan önce dosyaların kopyasını almayı unutmayın.

Bir text editör ile "icewind.ini" dosyasını açın. "[Game Options]" bölümüne "Cheats=1" satırını ekleyin. Oyuna başlayıp [Ctrl] + [Tab] tuşlarıyla konsolu açın. Hile kodlarını aktive etmek için "GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();" yazın.

[Ctrl] + J – Karakterlerinizi mouse'un bulunduğu yere yollar.

[Ctrl] + R – Seçtiğiniz karakteri heal ve ya resurrect eder.

[Ctrl] + Y – Experience vermeden seçilmiş olan karakter ya da yaratığı öldürür.

[Ctrl] + 4 – Poligonları ve tuzakları gösterir.

Star Wars: Battle for Naboo



Options/Passcodes dizinine gidin ve listedeki kodları girin. Eğer doğru girmişseniz bir klik sesi duyacaksınız.

KOD	SONUÇ
JHGNRGAS	Tum levellara giriş
FMRYLDAD	Dark Side Level
EOWXZGAS	Takım fotoğrafı
DIWMZIAR	Credits'i gösterir
HRDTOKIL	Gelişmiş kalkanlar
RQORACAQ	AAT ye giriş
LFZWKXAA	Sınırsız yaşam
XFIIYBAY	SwampSpeeder
JOBXXFAI	Art Gallery
RECTVBAH	Concert Hall
CXSJMIAA	Tek vuruşta rakibinizi öldürürsünüz
ABVUSEAY	Heat Seek Function (ikinci ateşi kullanın)
NASTYMDE	Daha zor bir mod



Gunlok

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için"tilde (ü tuşunun üzerindeki, ü dışındaki diğer işaret)" tuşuna basarak konsolu açın.

KOD	SONUÇ
REB GOD	God Mode
REB INFINITE AMMO	Sınırsız cephane
NEXT LEVEL	Bulunduğunuz level'ı kazandırıp sonraki level'a geçersiniz.
GIVE [karakterin adı] [eşyanın adı]	Eşya verir
GIVE AND EQUIP [karakterin adı] [eşyanın adı]	Eşya verir ve giydiri



Eşya listesi
Ornek: GIVE GUNLOK LASER
Silah ve cephane
--- Laser Weapon:
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
Best Ammo: BATTERY_PLUS
--- Plasma Weapon:
PLASMA_PISTOL
PLASMATRIX
PLASMAGNUM
Best Ammo: AUTOLOCK_BOLTS
--- Launcher Weapon:
GRENADE_LAUNCHER
Best Ammo:
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP
MISSILE LAUNCHER
Best Ammo:
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP
--- Flame Weapon:
FLAMETHROWER
Best Ammo: NAPALM
--- Special Weapon:
NANOFRAG
--- Most Powerful Weapon:
EPULSAR
Anahtarlar
KEY
KEYB
Kalkan
SHIELD_PICKUP = Standard Shield
ARMOUOR_PICKUP = Heavy Shield
Body Slot Upgrade Pickup
AIM_ACCURACY_PICKUP
LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP



PSX

10: kemik, oyuncak, anahtar, zar
11: kemik, oyuncak, kemik, makine
12: kemik, makine, zar, oyuncak
13: kemik, makine, oyuncak, anahtar
14: kemik, oyuncak, pençe, yiyecek kasesi
15: kemik, oyuncak, oyuncak, makine
16: kemik, pençe, oyuncak, oyuncak
17: oyuncak, kemik, anahtar, kemik
Bonus: makine, zar, zar, zar
Bonus 2: makine, zar, zar, makine

RAM KODLARI MEGAMAN X5

Sınırsız sağlık:
8009A0FC - 2020
Ultra Buster Shot:
8009A13C - FFFF
Sınırsız C-Shot:
8009A14A - 0121
Sınırsız hayat:
300D1C45 - 0004
Tüm silahlar:
3009A169 - 00FF
Kazık üzerinde yürüyebilme:
D0074634 - 72E8
80074634 - 5F90
D0038B9C - 0012
80038B9E - 1000
D0038BF0 - 0018
80038BF2 - 1000
Hızlı ateş için Kare:
D00D51A2 – 7FFF
800981BC - 0022
Her şeye sahip olun:
50001201 - 0000
300D4F56 – 0001
L2 ile sağlığı doldurma:
D00D51A2 - FEFF
8009A0FC - 2020
Sınırsız hak:
300D1C45 - 0063
Sınırsız Wing Spiral:
8009A158 – 0138
Sınırsız Spike Ball:
8009A156 - 0138
Sınırsız Dark Hold:
8009A14C - 0138
Sınırsız Tri Thunder:
8009A152 - 0138
Sınırsız Ground Fire:
8009A150 - 0138
Sınırsız Go Shover:
8009A14E - 0138
Ölümsüzlük:
D009A100 - 0000
8009A100 - 2100
Zero için Ultimate Armor:
800D1C4A - 0010

FEAR EFFECT RETRO HELIX

Sınırsız dehşet:
D00495EC - 0068
800495EE - 2400
Hana Tsu-Vachel kodları
Sınırsız tabanca mermisi:
8008BC08 - 03E7
Sınırsız Uzi mermisi:
8008BC0A - 03E7
Sınırsız tüfek mermisi:

Star Trek: Hidden Evil

Bu kodları oyun sırasından girin

Code	Result
kirk	Sonsuz Sağlık
spock	Level geç
bones	Inventory'e Hypospray ekler
scotty	Tüm anahtarlar ve passcard'lar



Battle of Britain

KOD	SONUÇ
sea hawk	Uzun hayat
fastfire	Hızlı ateş
byby	Gudumlü füzeler
firefest	Uzun menzilli Flame Thrower
aaa	Havadan havaya füze





Absolute Terror

Ana oyun klasöründeki "at.ini" dosyasını açın ve aşağıdaki satırı bulun.

[Pilot]
Name=Pilot's name
Level=X

X yerine en büyük level numarasını yazın. Ya da belli bir level da takılıp kaldıysanız onun numarasını yazın ama 10 level birden atlamaya çalışmayın



Sim Coaster

Başlangıç Parasını ayarlamak için

SimCoaster'ı kurduğunuz klasöre gidin, \data\levels alt klasörü altında standard.sam dosyasını bulun. Unutmayın bilgisayarınızda herhangi bir oyun dosyasından değişiklik yapmadan önce mutlaka bir kopyasını almalısınız. Bu dosyanın kopyasını aldıktan sonra bir text editor ile dosyayı açın ve dosyanın "Money Things" bölümünde BankAccountInfo.InitialCash 50000 satırındaki 50000 yerine istediğiniz herhangi bir rakamı yazın ve dosyayı saklayıp çıkın. Şimdi oyuna başladığınızda başlangıç paranız girdiğiniz rakam olmalı.



Age of Sail 2

Hile Kodları

aaa	Havadan havaya füze
sea hawk	Fazladan yaşam
byby	Güdümlü füze
fastfire	Hızlı ateş
firefest	Super Flame Thrower verir

To win any mission type the following : "QSWW" yazın



Mayday

Numlock'un açık olduğundan emin olun. Sonra oyun sırasında bu kodları numpad'den girin.

KOD	SONUÇ
333333	$250,000
777	$2,500,00
55555	Tüm harita
44444	Görevi başarıyla bitirirsiniz







8008BC0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BC0E - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
8008BB3C - 03E7
Uzi aynı şarjör:
8008BB44 - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BB54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BB64 - 03E7
Cep telefonu:
3008BBDD - 0001
Royce Glas kodları
Sınırsız tabanca mermisi:
8008BD08 - 03E7
Sınırsız Uzi mermisi:
8008BD0A - 03E7
Sınırsız tüfek mermisi:
8008BD0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BD0E - 03E7
Sınırsız Ammo-GL 150 mermisi:
8008BD12 - 03E7
Sınırsız R1 mermisi:
8008BD14 - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
008BC3C - 03E7
Uzi aynı şarjör:
8008BC44 - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BC54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BC64 - 03E7
GL 150 aynı şarjör:
8008BC8C - 03E7
R1 aynı şarjör:
8008BCAC - 03E7
Jakob 'Deke' Decourt kodları
Sınırsız tabanca mermisi:
8008BE08 - 03E7
Sınırsız tüfek mermisi:
8008BE0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BE0E - 03E7
Sınırsız GL 150 mermisi:
8008BE12 - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
8008BD4C - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BD54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BD64 - 03E7
GL 150 aynı şarjör:
8008BD8C - 03E7
Rain Qin kodları
Sınırsız tabanca mermisi:
8008BF08 - 03E7
Sınırsız Uzi mermisi:
8008BF0A - 03E7
Sınırsız tüfek mermisi:
8008BF0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BF0E - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
8008BE3C - 03E7
Uzi aynı şarjör:
8008BE44 - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BE54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BE64 - 03E7

DONANIM

yıkmak yaratıcılığın doğasındandır diye bir söz vardır her zaman olmasa bile bazen bu söz tam anlamını yakalıyor bazen bir şeyler yaratabilmek için insanın



… mede elindekileri bir kenara … ünkü elinizdekilere bağlandıkça … eştirdikçe söz onların dönüşür … zaten şarkı … güzel söylemiş … bedecek bir şeyin olmamasıdır" … bu sözden esinlendik … için ter… korkmadan çekinmeden … doğru olduğunu düşündüğümüzü … sizleri unutmadık elbette ama yer yer unutsamamak … ünkü … çıkışı devinimi … gölgesinde kalamazdı ve



… ede donanımın … halinden … oyunlar donanımlar şarkılar … bizde DONANIM'ı … BİR DONANIM'ın eşine … düş… umuz … adasınız bu … bırakacak değiliz ama ara sıra farklı yönlere de … durmak kıpırdamamak değişmemek bizim … enerjimizi öldürüyor aslında hepimiz … bu böyle … imizi televizyonun başında uyuklayan … göbekli ihtiyarlar olarak bulmadan önce … amak denemek ve elden geldiğince sık değişmek zorundayız - - - - - Tuğbek Ölek

haberler sf 108
3dmark2001 sf 110
creative blaster pc sf 112
logitech iFeel mouse sf 114
plextor 16/10/40A sf 115
guillemot maxi Sound muse sf 115
hercules 3d prophet II mx sf 115
counterstrike
ince ayarları sf 116
teknik servis sf 117

mis kokulu oyunlar

Oynadığınız oyunları koklamak ister misiniz?



Bunun bir şaka olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. DigiScent isimli bir firma oyunların Koku destekli olmasını sağlayan bir teknoloji geliştirdi. Bu sayede özellikle oyunlara ve Internet sayfalarına kokular yerleştirilebilecek. Tamamen doğal olan kimyasal maddeler kullanılan sistemde USB portuna bağladığınız iSmell ismindeki cihaz bilgisayardan aldığı komutlara göre küçük dozlarda kokular salacak. Bu sayede oyunun da bir çiçek tarlasındaysanız çiçek kokuları, bir zindandaysanız küf kokusu alabileceğiz.

nvidia gf3'ü optimize ediyor

Athlon'ların yaygınlaşması pek çok yerden destek almalarını sağladı. Son olarak NVIDIA, GeForce 3'ün AMD işlemcileriyle daha iyi çalışabilmesini sağlam için optimize edildiğini açıkladı. Bir zamanlar AMD işlemcilerle sorun çıkaran GeForce ekran kartları artık stabil çalışmak bir yana Athlon mimarisinde k,i gelişmiş özelliklerden de yararlanabilecek.

renkli cep telefonu

Ericsson Cep Olayını Aşmaya çabalıyor



Ericsson'un Cebit'de tanıttığı yeni cep telefonları oldukça ilgi çekmiş. En ilgincide T68 modeli. İlginçtir bu model antensiz. Biz Ericsson'un dev antenli modellerine alışmıştık. Bu modelin en önemli özelliği renkli ekranı olması. Her ne kadar dijital kameralardaki gibi yüksek çözünürlüklü olmasa da T68'in ekranı MMS adı verilen sesli ve resimli kısa mesajları görüntüleyebilecek kadar kaliteli. T68 ayrıca 900/1800/1900 hatlarını destekliyor ve GPRS'e sahip. 2001 sonuna doğru T68 raflarda yerini alacak.

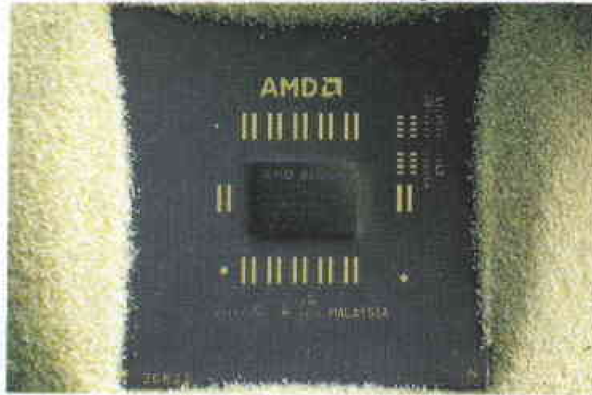
aslan pençesi

Oyun piyasası geliştikçe ilginç oyun cihazı tasarımları piyasaya çıkıp duruyor. Bunların son örneği Ferraro Design'ın tasarladığı Claw. Bir hayvan pençesine benzeyen tasarımıyla oldukça seksi bir cihaz. Özellikle FPS'ler için düşünülen Claw PS/2 portundan bağlanarak klavyenin yerini alıyor. Microsoft'un Strategic Commander'ına benziyor yani. Elbette kullanmadan yargılamak haksızlık ama Claw'ın bir özelliği bence onu baştan kullanılmaz yapıyor. Dediğim gibi cihaz özellikle FPS oyunları için düşünülmüş. Ancak sadece 9 tuşa sahip. Bir multiplayer FPS'de yaklaşık olarak 30 tuş kullandığımızı düşününce Claw'ın pek de işe yarar olmadığını tahmin etmek hiç zor değil. Üstelik W-A-S-D veya yön tuşlarının yerini alabilecek bir tuş yerleşimi de yok.



amd hız sınırını aştı!!!

Intel ile girdiği hız yarışında arayı açmaya oldukça kararlı olan AMD bu ay 1.33 ve 1.30GHz hızında ki Athlon'ları piyasaya sundu. Aynı hızda ki PentiumIV'den pek çok konuda daha hızlı olan işlemciler AMD'nin hız liderliğini elinden bırakmaya niyetli olmadığını gösteriyor. 266Mhz DDR-RAM destekli olan 1.33GHz ve 200MHz destekli olan 1.3GHz arasında %5'lik bir performans farkı var.



SESSİZ KASA

Silent PC isminde bir Alman firması çıt çıkarmayan bir kasa üretmeyi başarmış. Apple'ın Mac'lerinden bile daha sessiz olan kasa aynı zamanda elektromanyetik dalgaları da kesiyormuş. Umarım aynı zamanda kullanışlıdır da.

VIA YENİ C3 İŞLEMCİSİNİ DUYURDU

CeBIT'te yaptığı bir açıklama ile VIA yeni işlemcilerini duyurdu. C3 işlemcileri alışıldığı üzere düşük performanslı ve ekonomik. VIA'nın diğer işlemcilerinden farkı ise 0.15 Micron teknolojisi ile üretilmiş olması. Bu sayede işlemciler hem az elektrik tüketecek hem de fan olmaksızın çalışabilecek. C3'ler 733MHz ve üzerindeki hızlarda üretilecek.



GEFORCE TWEAK UTILITY GÜNCELLENDİ

Guru of 3D sitesinin hazırladığı GeForce ekran kartlarını tweak etmeye yarayan GeForce Tweak Utulity'nin yeni sürümü v3.01 daha önceki sürümde bulunan 4 hatayı düzeltiyor. Yeni sürümü www.guru3d.com/geforcetweakutility/ adresinden çekebilirsiniz.

dell'de yeni boyut

Yıllar sonra Dell'in ev bilgisayarları Türkiye'de



Ülkemizdeki yabancı PC markalarının en önemlilerinden Dell diğer pek çok firma gibi sadece ofis bilgisayarları satıyordu. Ama bu aydan itibaren Dell'in ev kullanıcılarına yönelik serisi olan Dimension da piyasada olacak. Bu bizim için önemli bir gelişme çünkü daha pahalıya gelse bile gerçekten güvenilir oyun bilgisayarlarına sahip olabileceğiz. Piyasaya çıkan 4100 ve 8100 modellerinin teknik özellikleri pek çarpıcı değil. Ancak Avrupa ve Amerika da olduğu gibi opsiyonel parçalar ekleme ve çıkarma özellikleri bizde de olursa piyasada bulunabilecek en iyi PC'lere sahip olma şansımız olacak. Şimdilik tek handikap fiyat olarak gözüküyor. Sanırım önümüzdeki aylarda inceleme fırsatım olur. O zaman daha fazla detay edinebiliriz. ■ ■ ■

everglide'ın yeni modelleri

Mousepad'lerin de aynı donanımlar gibi kaliteli ve kalitesizleri var. Özellikle bizde iyi bir mousepad bulmak hiç de kolay değil. Benim bugüne dek bulabildiğim en iyi mousepad 3M Mousepad'lerdi. Dünyada ise en iyi mousepad tartışmasız EverGlide'lar. Özellikle EverGlide Attack oyunlar için özel geliştirilmiş çok ilginç bir mousepad. Şimdi bu mousepad'ler daha da geliştirilmiş. Polystyrene'den üretilen Attack'ın yüzeyinde FineCell isimli özel bir doku varmış ve ayrıca optik mouse'larla da hiçbir sorun yaşanmıyormuş. Eğer yurtdışından getirtme şansınız varsa 20 milyon civarı bir fiyatı var, Internetten sipariş ise size 30 milyondan fazlaya patlayacaktır. "Bir mousepad'e bu kadar verilir mi!" diyorsanız en azından www.everglide.com'a gidip bir bakın. ■ ■ ■

microsoft'un tabletleri

Geçen Kasım'da yapılan Comdex fuarında Microsoft yeni bir bilgisayar tipini duyurdu bütün dünyaya. Tablet PC denen bu bilgisayarlar bir defteri andırıyordu. Klavyesi mouse'u olmayan bu bilgisayarlara oldukça iri bir cep bilgisayarı gözüyle de bakabiliriz. Ancak o zamanlar pek ciddiye alınmamıştı Tablet PC'ler çünkü daha çok şov amaçlı ve gerçekçilikten uzak bulunmuştu. Aradan geçen 6 ayın ardından CeBIT'te Microsoft tekrar Tablet PC'leri gündeme getirdi. Üstelik bu sefer pek çok firmanın desteğini almış olarak. Tablet PC'ler dokunmatik geniş ekranları sayesinde klavye ve mouse ihtiyacını ortadan kaldırıyor. Ekrana normal bir kağıda yazı yazar gibi not alabiliyorsunuz. Pek çok kullanım alanı olan Tablet PC'lerin kağıt tüketimini büyük oranda azaltması bekleniyor.

Microsoft Tablet PC'lerin her türlü Windows uygulamasını çalıştırabileceğini söylüyor. Ancak oyunları oynatabilecek bir ekran kartına sahip olabileceğini sanmıyorum. ■ ■ ■



Bilgisayarda taş çağına dönüş...



ASUS'UN KARA İNCİSİ

i815EP çipsetli Asus CUSL2'nin başarısı üzerine ASUS CUSL2-C Black Pearl isminde özel bir model geliştirdi. Tamamen siyah olan kart, çipset üzerinde ki altın alaşımlı heatsink ile oldukça şık gözüküyor. Teknik özellikler olarak hemen hemen aynı olan Black Pearl sadece fazladan Smartcard okuma desteği ile ofislerde fazladan güvenlik sağlıyor. Kısacası bizim için karizması dışında Black Pearl'ün CUSL2'den bir farkı yok.

KYRO II AÇIKLANDI

NVIDIA'nın eski yoldaşı STMicroelectronics'in geliştirdiği KYRO çipinin ikincisi duyuruldu. İlk KYRO piyasaya çıkalı çok az oluyor ve kısa süre sonra ülkemize gelmiş olacak. Bu yüzden KYRO II'nin bu kadar çabuk duyurulmuş olması oldukça ilginç. Sanırım STMicroelectronics, NVidia'nın 6 aylık döngüsünü kırmaya çalışacak. Bu arada ilk KYRO II, Hercules tarafından üretilecek. Modelin ismi ise 3D Prophet 4500. ■ ■ ■

3DMARK2001

Benchmark programlarının en iyisi yeni versiyonu ile bilgisayar oyunlarının yakın geleceğini de gözler önüne seriyor

Test sistemimizde en sık kullandığımız benchmark programı olan 3DMark'ın 2001 versiyonu çıktı. Bu versiyon özellikle DirectX 8.0 ve onunla uyumlu ekran kartları için geliştirildi. DirectX 8.0'daki tüm özellikleri destekleyen 3DMark piyasadaki en iyi ekran kartlarını bile terletebilecek güçte.

Bütünüyle yenilenen 3DMark 2001'de 4 yeni oyun demosu var. Bunlardan ilki oldukça kompleks bir arazide geçen yarış oyunu. Bu demonun oynanabilir bir versiyonu da 3DMark 2001 içinde bulunuyor. İkinci 3DMark demo 2000'de ki FRP demosunun çok gelişmiş bir versiyonu. Ayrıca bir 3rd Person Shooter demosu ve doğa temalı bir oyun demosu var. Tüm demolar grafikler nefes kesici elbette. Özellikle Matrix filminin meşhur Lobi sahnesinden esinlenilen 3rd Person Shooter demosu. Hele bu grafik motoru ile yapılan Max Payne'in de yakında piyasaya çıkacağını bilince insanın dayanası kalmıyor.

Doğanın Poligonları

Ancak demolar içinde en ilgi çekici olan daha önce oyunlarda pek görmediğimiz doğa temalı olan Nature demosu. Bu demodaki ağaçlar, otlar, akan küçük bir dere, uçuşan kelebekler... Her şey inanılmaz derecede gerçekçi. Ne yazık ki bu demonun tümünü çalıştırmak için minimum GeForce 3'e sahip olmanız gerekiyor. Ancak 3DMark 2001'in demo modunda Nature demo'sundan küçük bir parça var.

3DMark 2001'in en büyük yeniliklerinden biri gelişmiş System Info özelliği. Bu özellik ile sisteminizle ilgili merak edebileceğiniz hemen her türlü bilgiye ulaşıyorsunuz. Buna sisteminize yüklü codec'lerin listesinden, hangi RAM slotunuzda kaç MB RAM takılı olduğuna ve hatta anakartınızın model ve üretici web sitesine kadar pek çok bilgi dahil.

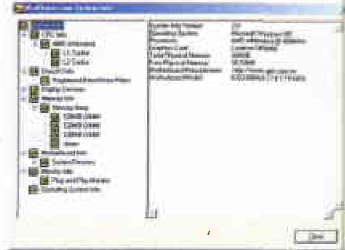
3DMark 2001'in en önemli özelliği elbette DirectX 8.0'ın özelliklerini test edebilmesi. Özellikle Vertex Shaders, Pixel Shaders ve Point Sprites özellikleri için ayrı testler var. Bunlardan Vertex Shaders testinin demosu oldukça eğlenceli. Lobby demosunda gördüğümüz Neo, Max Payne karışımı karakterden onlarcası daracık bir alanda koşuşturup birbirlerini vuruyorlar.

3DMark 2001 her zamanki gibi çok kullanışlı bir ana menüye sahip. Diğer hiçbir benchmark programının sahip olmadığı bir şey bu. 3DMark 2001'i her hangi bir oyunu alıp install eder gibi kurup çalıştırabiliyorsunuz. Üstelik skorlarınızı tüm dünyadan başka insanlarla karşılaştırabilmenizi sağlayan ORB (Online Result Browser) 3DMark 2001'de daha da geliştirilmiş.

Bir Ekran Kartının Kaza Sonucu Ölümü

3DMark 2001 çok iyi bir benchmark ama her haliyle GeForce3 ve daha iyi ekran kartları için yapıldığı açık. GeForce2 Ultra'da bile aldığınız skor sizde hayal kırıklığı yaratıyor. Eğer "Bu beni 3-4 sene idare eder" diyip GF2 Ultra'ya 500$ yatırdıysanız gerçeklerin hiçde öyle olmadığını göreceksiniz. Athlon 800, 256MB Ram ve GF2 Ultra ile 800x600 gibi düşük çözünürlükler de bile 30-40 kareyi nadiren görüyorsunuz.

Eğer ekran kartınız GeForce'dan daha düşükse çok ümidiniz olmasın. 3DMark 2001 kilitlenebilir veya sistemin yetersiz olduğuna dair bir mesaj verebilir. Zaten yaptığınız testin bir geçerliliği olmayacaktır. Ancak yine de hazır gelecek ayın CD'sinde 3DMark 2001 varken bir deneyin. En azından demoyu izleyebildiğiniz kadarıyla oyunların geleceğiyle ilgili bir fikriniz olun. Zaten demoyu izleyen herkesin aynı bizim gibi ağzının açık kalacağından ve bugüne kadar gördüğü en güzel oyun görüntüleri olduğunu haykıracağından şüphem yok.



System Info sistem bilgilerinizi toparlıyor

3Dmark 2001'i kurduktan sonra özellikle bir şeye dikkat edin. Demoları 640x480 gibi minimum bir çözünürlükte oynatsanız bile grafikler inanılmaz derecede güzel gözükecek. Hatta 1024x768 ile 800x600 arasında aliasing dışında çok büyük bir görüntü kalitesi farkı göremeyeceksiniz. Bunun sebebi demolarda kullanılan dokuların büyüklüğü. Zaten en iyi kartlarda bile performansın bu denli düşük olmasının sebebi bu.

Bu ay içinde elimize ilk GeForce 3 sample'ları ulaşır sanırım. Elimizde 3DMark 2001'de olduğuna göre gerçekten GeForce 3 ile GeForce 2'nin DirectX 7.0 ve DirectX 8.0 hızlarındaki farkını görebiliriz. Elbette bu kriz ortamında GeForce 3'ler memleketimizin yolunu bulmada zorlanırsa şaşırmamak gerekir. ■ ■ ■

Artık Max payne gelsede oynasak



Nature demosu inanılmaz derecede gerçekçi.



CREATIVE BLASTER PC

Tek tek parçaları çok iyi üreten Creative, bakalım bunları birleştirmeyi de becerebiliyor mu?

Biz Creative'i ürettiği parçalarla bilirdik. Şimdi nerden çıktı bu komple Creative PC? Aslında çok uzun zamandır vardı. Creative yıllardır kendi markası altında ki PC'leri üretip Uzak Doğu'da ve Afrika'da satıyordu. Ancak hiç batı pazarlarına girmemişlerdi. Şimdi ilk defa Türkiye ile batı pazarına doğru açılıyorlar.

Bilgisayarı Creative üretince elbette parçaların çoğu da Creative'e ait. Bunların başında ses kartı geliyor elbette. Blaster PC'de kullanılan ses kartı Live! Platinium. Ancak Platinium'un özel bir versiyonu. Teknik özellikler olarak aynı olsa da kasaya uyması için şekli biraz değiştirilmiş. Buna kasadan bahsederken değineceğiz.

Sistemde kullanılan ekran kartı ise GeForce 2 MX. Creative'in meşhur fansız ve heat-sink'siz MX'i yani. Doğal olarak kullanılan modem'de Creative V.90 56K. Sistemde Creative'in üretimi olan son parça ise 12X hızında ki DVD-ROM. Hoparlör ise Creative FPS 2000.

Sistemde Creative imzalı olmayan parçalar Quantum Fireball AS 20GB Hard-disk, Micro-Star MS 6309 anakart, 128MB Hyundai RAM, Samsung Floppy Sürücü ve Intel PIII-800 işlemci.

Şimdi bunları biraz yorumlayalım. Ekran kartı hiç fena değil. Bugün için GeForce 2 MX ideal ekran kartı olarak gözüküyor. Ancak Creative GeForce 2 MX'de heat-sink ve TV-Out olmaması durumu değiştiriyor. Açıkçası bugün bir GeForce 2 MX alacak olsam bu Creative olmaz. Bu kart yerine Creative'in çok daha başarılı olan Creative GeForce 2 GTS kartı kullanılmış olsa sistem genel olarak daha başarılı olurdu. Bu fiyatı arttırırdı diye itiraz edebilirsiniz. Ancak fiyatta kısılabilecek çok şey var.

Ses kartı bence gereksiz derecede iyi (bakın kısmaya başladık bile). Eğer müzikle uğraşmıyorsanız Live Platinium!'a kesinlikle ihtiyacınız yok. Eğer Live! Platinium yerine Live! 5.1 DE kullanılsa sistem hem Dolby Digital çözebilir duruma gelirdi hem de ekran kartı için daha fazla bütçe ayrılırdı. Sonuçta ekran kartının ses kartından her zaman için daha önemli olduğunu tartışmaya bile gerek yok. Eğer ses kartı Live! 5.1 DE olsaydı ve hoparlörde aynı fiyat olan DTT 2200'e çevrilebilirdi. Öylece aynı fiyata daha iyi görüntü ve ses kalitesine sahip bir PC'miz olurdu. Creative'in bu kadarını hesap edememesi gerçekten üzücü.

İkinci önemli bir handikap anakart da. Kusura bakmayın ama bir bilgisayara 1600$ para verecek olsam VIA 694X çipsetli bir anakart kesinlikle almam. VIA 694X kötü bir çipset değil ama sadece 1000$ civarı sistemler için. Sonuçta çok daha kaliteli olan i815 çipsetli bir anakarttan ne kadar ucuz ki? 50$ mı? Bu sistemin toplam fiyatının sadce %3'ü. Ancak performans kaybını %3'ün üzerinde. Sanırım Creative bunu da hesaplayamamış.

Blaster PC'de beni rahatsız eden farklı bir etken monitör oldu. 17"lik monitör Creative markası taşısa da aslında başka bir firma tarafından üretildiği açık. Çünkü biz Creative'den eski teknoloji ürünler görmemeye alışkınız. Artık bütün monitörlerin düz ekrana geçtiği bir dönemde Creative'in bu yolu seçmemesi anlaşılabilir. Ama en azından silindirik tüp kullanabilirlerdi. Level'da yazmaya başladığımdan beri ilk defa teste küresel geometrili bir monitör geliyor. Artık bu tip monitörlerin tedavülden kalktığını sanıyordum.

Sistemin tek parlak yanı kasası. 3 adet 3.5" ve



Creative Blaster PC bazı hataları olsa da karizmayı elden bırakmıyor.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Multimedya

Telefon: (212) 216 4568

Fiyatı: 1619$ +KDV

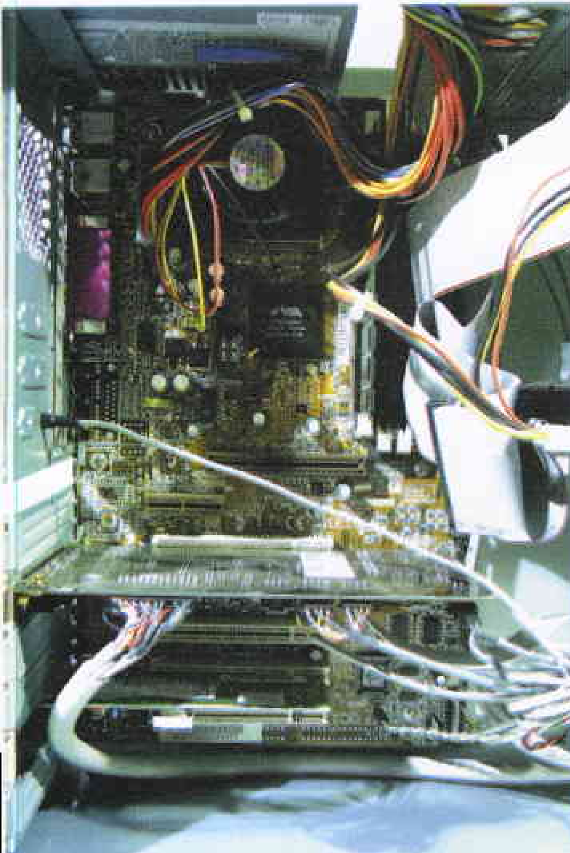





Blaster PC'de kullanılan Live! Platinium bu kasaya özel geliştirilmiş farklı bir model

3 adet 5.25" genişleme yuvasına sahip olan kasada her şey için yeterince yer var. Metal yapısı oldukça sağlam duruyor. Güç kaynağı 235 Watt gücünde ve ekran kartı GeForce 2 MX olduğundan bu yeterli.

Kasanın ilginç yanı ön panelinde ki giriş-çıkış ve ayarlar. Kasanın tam ortasında oldukça büyük olan bir ses ayar düğmesi var. Bu düğmenin ortasında birde mute tuşu bulunuyor. Ebat olarak biraz abartılı olsa da kasasını masa üzerinde tutanlar için kullanışlı olabilir. Kasanın yine ön tarafının alt kısmında ise kapaklı özel bir bölüm var. Buraya Optik Out, SP/DIF In ve Out, MIDI IN ve Out, MIDI/Joystick portu, iki USB portu, kulaklık ve hoparlör çıkışları ile mikrofon girişi yerleştirilmiş. Oldukça zengin bir I/O yuvası olsa da burdaki portlardan sadece kulaklık, mikrofon, USB ve gameport bizim için gerekli. Açıkçası diğer tüm giriş ve çıkışların arkada olmasını yeğlerim. Bu portların kasanın önünde yer alması gerçekten kullanışlılık ve ergonomi açısından parlak bir fikir. Blaster PC'nin kasası gibi klavyeside özel fonksiyonlara sahip.



Blaster PC'nin bir de hediyesi var. Çok kaliteli bir klavye. Bu klavyeyi MIDI portundan bilgisayarınıza taktığınızda, Live!'ın da gücü sayesinde hemen hemen profesyonel bir keyboard kazanmış oluyorsunuz. Klavyenin özellikle tuşları çok kaliteli. Ama bu kimin işine yarar tartışılır açıkçası. Eğer benim gibi ömrünüzde keyboard veya org çalmışlığınız, müzik kulağınız, müzik yeteneğiniz yoksa bu klavye ile ne yapabilirsiniz ki?

Açıkçası Türkiye'ye geleceğini duyduğum geçen seneden beri Blaster PC'den çok umutluydum. Ama hiç de beklediğim gibi çıkmadı. Sistemde yapılan hatalar öylesine bariz ki bu sistemin Creative'in olduğuna inanmak zor. Allahtan paket dahilinde özenli açıklanmış çok iyi bir kitapçık ve hediye olarak bir t-sihrt ve çok tatlı bir CD çantası geliyor. Bunlar tam Creative'den görmeye alıştığımız ince ayrıntılar.

Eğer ses kartı Live 5.1!'e, hoparlör DTT 2500'e, ekran kartı GeForce 2 GTS'e, anakart i815E çipsetli bir modele ve monitör düzgün bir düz ekrana çevrilirse Blaster PC gerçekten Blaster PC ismini hak edebilir. Fiyatı arttırmamak içinde yanın da ki klavyeyi opsiyonel yapsınlar. Eminim ki amatör müzikle uğraşanlar da iyi bir anakart ve ekran kartı isterler. Yanında klavye isteyenler opsiyonel olarak alabilir sonuçta. Bu değişiklikler olmadan blaster PC'yi tavsiye etmem pek mümkün değil. ■ ■ ■



LOGITECH IFEEL MOUSE

iFeel Mouse'u ilk gerçek Force Feedback mouse olarak görebiliriz.

Bu ayın donanım sayfa planını yaparken Sinan bir mouse için tam bir sayfa yer ayırdığımı görünce küplere binmişti. Yok efendim bir mouse için bir sayfa ayrılırmıymış, onun yerine bir inceleme daha yapılırmış, şöyleymişte böyleymiş. Donanımdan anlamadığı için bunu doğal karşıladım tabii. Ama baktım susmak bilmiyor kalktım yerimdeeen!!!!... "Buyur Sinan yerime geç dedim". Sinan yerime oturup da mouse'u eline alınca yüzünde oluşan garip ifadeyi görmeliyiniz "Aaa... Kıpraşıyor bu len!".

Salla Kıvır Yuvarla

iFeel Mouse'un sahip olduğu Force Feedback desteğinin iki ana kullanım alanı var. İlki Windows'da aklınıza gelebilecek her türlü tuş, dosya ve linkin üzerine geldiğinde titremesi. Başta ilginç gelse de zamanla bunun yavan bir şey olduğunu fark edeceksiniz. Can sıkıcı olmaya başlayacak. İkinci kullanım alanı ise elbette oyunlar. Eğer Immersion'ın web sitesinde ki patch'i çekmezseniz normal FF destekli oyunlarda bu etkiyi alamazsınız. Patch'den sonra aldığınız etkilerde çok parlak olmuyor. Zaten mouse ile oynan oyunlardan kaçı Force Feedback destekli ki?



Simetrik mouse'lar daima solakların haklarının çiğnenmesin karşı verilen mücadelede bir sembol olmuştur

Sinan'ı hor görmemek lazım. Böylesine sıradan görünüşlü bir mouse'un Force Feedback destekli olabileceği kimin aklına gelirdi ki. Üstelik piyasanın en iyi Force Feedback Joystick ve direksiyonlarına taş çıkaracak kalitede oldukça gerçekçi efektlere sahip bir mouse.

Ancak Black & White'ı kurup oynamaya başlayınca aslında olayın çok daha farklı olduğunu anladım. Çünkü oyunun başında bana yol gösteren Melek ve Şeytan bana şunları dedi:

"Dur ya ben Immersion Touch-Sense destekli bir mouse tespit ettim."

"Allah, yaşadık valla. Oyunun zevki asıl şimdi çıkacak."

"Doğru söylüyon kardeş. Çok ballıymışın be usta."

"Patron, tadını çıkar. Çok hoş bir olay bu."

İnanmayanlar sayfanın altındaki screenshot'a bakabilir. Konuşmalar orda aynen yazılı.

Her neyse... Sonuçta iFeel Mouse'un bir oyunda gerçek anlamda Force Feedback'li çalışabilmesi için oyunun Immersion Touch-Sense'i desteklemesi gerekiyor. Immersion bildiğiniz gibi Logitech, Microsoft, Thrustmaster gibi en kaliteli kontrol cihazı markalarında kullanılan Force Feedback sistemlerinin geliştiricisi. Touch-Sense ise mouse'lar için geliştirdikleri son FF sistemi.

Elemental Efektler

iFeel Mouse'da ki FF etkileri gerçekten çok iyi. Her şeyden önce çok çeşitli. Joystick ve direksiyonlarda FF etkisi tektir. Farklı şiddet ve frekanslarla çeşitlendirilir. iFeel Mouse'da ise FF etkisi elinizde titreşen ince bir metal plakadan, sert bir zemine sürttüğünüz biçimsiz bir kauçuk topa kadar geniş bir yelpazeye sahip. Bunu Black & White'ın içinde daha iyi hissediyorsunuz. Mesela elinize odun aldığınızda avucunuzun içinde titreşen sert ince parçalar hissederken, buğday aldığınızda avucunuzun içinde akıp giden kum gibi bir etki hissediyorsunuz.

Sorunsuz Optik

iFeel Mouse'un temel fonksiyonları da oldukça başarılı. Optik olan mouse pek çok optik mouse'da olan bug'lardan muzdarip değil. Aniden kendi ekseninde dönme, kaldırdıktan sonra 2 saniye iptal olma gibi sorunları yok. Özellikle FPS oyuncularını optik mouse'lardan soğutan hiçbir sorun iFeel Mouse'da yok. İki standart tuş ve bir tekerleğe sahip olan mouse'un ergonomisi çok iyi, *simetrik olduğundan solaklar da sorunsuzca* kullanabiliyor.

iFeel Mouse FF etkileri ve kullanışlılığı ile oyuncular için ideal. İhtiyacınız olan her şeyi karşılıyor. Fiyatı da gayet iyi. Böyle bir mouse için 35$ hiç de fazla değil. iFeel Mouse'un tek handikapı FF desteğinin oyun içinde bulunmak zorunda olması. Şu an için destekleyen bildiğim tek oyun Black & White. Ancak yakında pek çok strateji oyununca desteklenmesi sürpriz olmaz.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek

Telefon: (212) 274 56 60

Fiyatı: 35$ +KDV



PLEXTOR 16/10/40A

Plextor iyiden iyiye CDRW piyasasının Guru'su oldu. İlk olarak Burn-Proof'u kullanan firma olmalarının yanı sıra sürekli hız artırmaları rakiplerinin canını sıkıyor olmalı. Geçen aylarda Yamahanın piyasaya sürdüğü ilk 16X yazma hızındaki CDRW sürücünün ardından Plextor'da 16X'i piyasaya süren ikinci firma oldu.

Üstelik Plextor 16/10/40A'da Yamaha'dan üstün olarak Buffer-Underrun sorununu tamamen çözerek CD yanmalarını neredeyse sıfıra indiren Burn-Proof teknolojisine sahip. Piyasada 16X hızını destekleyen pek bir CDR medya olmadığından ancak birkaç kere deneme şansım oldu. Ancak tüm zorlamalarıma rağmen Plextor 16/10/40A tüm CDR'ları başarı ile bastı.

Gerçi Yamaha'da kullanılan 8MB'lık Buffer sayesinde CD yanması ihtimali çok düşük. Ancak bu kadar büyük bir Buffer kullanmak CDRW sürücünün fiyatına çok fazla yansıyor. Plextor 16/10/40A'nın fiyatı şu an için çok yüksek gözükebilir. Ancak bu piyasaya yeni çıkan pek çok ürüne olur. Zamanla fiyatı düşecektir. O yüzden acelesi olanların XX$ daha ucuz olan Plextor 12/10/32A'yı seçmesi daha mantıklı olur. Aceleniz yoksa Plextor 16/10/40A'nın fiyatı düştükten sonra gönül rahatlığı ile alabılırsiniz. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: SKY
Telefon: (212) 225 68 08
Fiyatı: 339$ +KDV



GUILLEMOT MAXI SOUND MUSE

Ses kartları konusunda artık kimsenin Creative'i tutabileceğine ihtimal vermiyorum. Genel olarak piyasadaki diğer markalarda bu görüşte olduğundan birer birer piyasadan çekiliyorlar. Bunun arkasında yatan en önemli sebep kaliteli ses çipi üreten firma kalmamış olması. Son olarak Aureal'ın da iflas etmesinin ardından Creative iyice rakipsiz kaldı.

Ama hala ses kartı üreten az sayıda firma var. Bunlardan birisi de Guillemot. Firmanın son çıkardığı ses kartı Muse açıkça kaliteli ses çipi bulma konusunda ki sıkıntıyı gösteriyor. Çünkü kartın üzerinde ki DSP CMI8738 çipi daha çok anakartlar üzerinde on-board olarak gördüğümüz kalitesiz bir çip. Ama Guillemot'nun bu ses kartı ile hedeflediği zaten en iyi ses kartını üretmek değil makul bir fiyata ortalama bir ses kartı üretmek. Bence bunu başarmışlarda. Sonuçta Muse bir ses kartında bulunması gereken çift stereo çıkış, A3D ve EAX desteği gibi temel özelliklerin hepsine sahip. Fiyatı da oldukça ucuz. Piyasada bundan daha ucuz ses kartları da var elbette. Ama Guillemot bilinen ve güvenilir bir marka, web sitesinde sürücülerini her zaman bulabiliyorsunuz, Muse'un beraberinde adam gibi bir driver CD'si ve anlaşılabilir bir kitapçık geliyor. En azından kartın üzerinde markası modeli yazıyor. Piyasada ki pek çok ürün Tayvan'da OEM olarak üretildikten sonra farklı farklı kutularla, başka ürünlermiş gibi piyasaya sürülüyor.Evet bu kart Live! değil ve Live! alabiliyorken Muse almanın bir anlamı yok. Ama Live! Sizin için pahalı geliyorsa ve ucuz bir ses kartı arıyorsanız alacağınız ses kartı Muse gibi olsun. Yani ucuz diye adı sanı duyulmamış kartlara para yatırıp iki ay sonra bir daha ses kartı almayın. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 31$ +KDV



HERCULES 3D PROPHET II MX

GeForce2 MX çipli ekran kartları piyasayı silip süpürdüler. Her halde şu aralar satılan ekran kartlarının yarısından çoğu GeForce2 MX. Tabii GeForce2 MX'lerinde bir çok tipi var. Bunda en önemli farkı üretim kalitesi, TV-OUT ve Twin View özellikleri belirliyor.

Creative daha önce fan ve heat-sink'siz GeForce2 MX ürettiği için eleştirilmişti. Winfast'in MX'lerin üzerine koyduğu büyük fanları da abartılı bulmuştuk. Hercules 3D Prophet II MX'de bunun ortasını yakalamış. Çipin üzerinde ki heat-sink kartı stabil çalıştıracak kadar büyük. Fan olmadığı içinde gereksiz elektrik tüketimi ve gürültü kirliliği yapmıyor. Tabii kartını overclock etmek isteyenler için bu bir dez avantaj. Ancak kartta kullanılan 5.5ns'lik RAM'ler overclock'çuların çok işini görecektir.

3D Prophet II MX'de bulunan TV-Out GeForce2 MX'in Twin View özelliğini kullanıyor. Yani aynı anda hem monitörde hem TV'de görüntü alabiliyorsunuz. Bu bence çok iyi bir özellik.

3D Prophet II MX tüm özellikleriyle ideali yakalamış gözüküyor. Kaliteli bir GeForce2 MX isteyenlere tavsiye edilir. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: Firmayı Arayınız.



EZ'S ZONE

COUNTERSTRIKE İNCE AYARLARI

Elinizdeki sistemle CS'den en yüksek performansı nasıl alırsınız?

EZ's Zone'un ilk bölümüne hoşgeldiniz. Daha önceden de belirttiğimiz gibi Ace's Zone'u kapatıp yerine EZ's Zone'u açtık. Çünkü basit ve pratik bilgiye ihtiyaç duyan okuyucularımızın sayısı ileri seviye kompleks bilgiye ihtiyaç duyanlardan fazla. Ace's Zone yakında sitemizin Donanım kısmında kaldığı yerden devam edecek. Sitenin Donanım kısmı ondan önce açılması planlanan bir iki bölüm hayata geçemediğinden biraz gecikecek. Bu yüzden önceden söz verdiğim şu DOS oyunları disketini de siteye koyamadım. Sanırım Mayıs başına yetişir. Şimdi bakalım EZ's Zone nasıl birşeymiş?

Şu aralar Counter-Strike öylesine popüler ki diğer multiplayer oyunların adı anılmaz oldu. Ama CS aynı zamanda en çok ince ayar gerektiren oyunlardan biri. Çünkü kullandığınız bilgisayarın performansı, düşmanlarınıza karşı ne kadar şansınız olduğunu belirleyen önemli etmenlerden biri. Bizde EZ's Zone'un ilk bölümünde CS'ye nasıl ince ayar yapabileceğinizi anlatacağız.

Daha önce yaptığımız CS kapak konusunda size CS'nin temelleri hakkında bir çok bilgi vermiştik. CS hakkında genel bilgiye ihtiyaç duyanlar o sayımıza geri dönüp kapak konumuzu bir daha okuyabilirler. Burada sizin zaten CS'yi gayet iyi ve sorunsuz oynadığınızı varsayıyoruz.

Donanım Ayarları

CS'nin ince ayarlarına diğer pek çok oyunda da işinize yarayacak bazı donanım bilgileri vererek başlayacağız. Öncelikle zaten düzenli olarak yapmanız gereken sürücü ve BIOS updatelerini yapın. Önce anakartınızın BIOS'unu update edin. Eğer anakartınız VIA ise 4-in-1 sürücüsünü, Intel ise VGART sürücülerini yükleyin. Daha sonra ekran kartınızın sürücü ve BIOS'unu güncelleyin. NVIDIA çipsetli ekran kartı sahipleri Detonator3 sürücülerini de kurabilirler. Ancak kart üreticiniz son Detonator3 sürücüsünü temel alan bir sürücü çıkarmışsa bunu tercih edin. Eğer TNT2 veya daha eski bir NVIDA çipli ekran kartınız varsa Detonator 2 sürücülerini yükleyin. Daha sonra ses kartınız ve modeminiz için yeni sürücüler olup olmadığını kontrol edin. Tüm sürücü ve BIOS'ların güncellenmesi performans artışı sağladığı gibi karşınıza çıkabilecek sorunları da azaltacaktır.

BIOS

Hemen hemen tüm oyunlar için aynıdır bu ayarlar. Zaten Mayıs 2000 sayımızda bunları anlatmıştık.

Video BIOS Shadow: Bu ayar Ekran Kartının BIOS'una daha hızlı erişim sağlar. Enable olması gerekir ama ekran kartı ile ilgili bir sorunla karşılaşırsanız bunu disable ederek sorunun giderilip giderilmediğine bakabilirsiniz.

Video BIOS Cacheable: Disable edin.

AGP Aperture Size: Sistem RAM'inin ne kadarının AGP için ayrılacağını belirler. 64MB için bunu 32MB veya 16MB olarak ayarlayın. 128MB RAM'iniz varsa 32MB veya 64MB yapabilirsiniz. RAM'iniz 128MB'ın üzerindeyse 64MB olsun. AGP için fazla RAM ayırmak Windows'a yeterli bellek bırakmayacağından oyunun ortasında size yeterli bellek olmadığını söyleyen mavi bir ekranla karşılaşabilirsiniz. Eğer böyle bir sorun yaşarsanız AGP Aperture Size'ı düşürün. Ekran kartı ile bir sorunla karşılaştığınızda bu ayarı 256MB yapmak bazen sorunu çözer. Ama bunu sadece mevcut bir sorunu çözmek için kullanın.

Assign IRQ to VGA: Mutlaka enable olması gerekir.

VGA Pallete Snoop: Disable edin.

PCI Palette Snoop: Disable edin.

Eğer anakartınız AGP hızını ayarlamanıza imkan veriyorsa bunu elden geldiğince yüksek tutun. AGP 2X ile 4X arasında çok büyük bir performans farkı yoktur ama AGP 1X'e düşmek hızınızı büyük oranda baltalıyacaktır. Eğer anakartınız bu ayara sahip değilse ekran kartı sürücünüzden bunun değiştirilip değiştirilmediğine bakın. Creative Blaster Control



gl_max_size komutu ile CS'de yüksek çözünürlüklü modelleri görebilirsiniz.

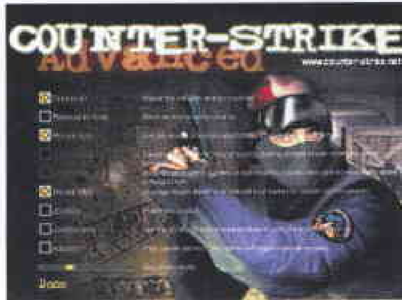
Konsol Çalıştırmak

Bu yazımızda pek çok komut verdik. Bu komutların hepsi konsoldan girildiğinde çalışırlar. Ancak bazılarını aktif hale getirmek için oyundan çıkıp geri girmemiz gerekir. Komutlardan bazılarını bir defa uygulanmak yeterlidir. Daha sonra CS'ye her girişinizde bu ayarların değişmediğini göreceksiniz. Bunlar config.cfg dosyasına kaydolur ve orada saklanır.

Ancak kimi ayarlar kendilerini config.cfg dosyasını eklenemez. Bu tip ayarları her seferinde tek tek yazmamak için bir autoexec.cfg dosyası oluşturmalısınız. Bunun için her hangi boş bir txt dosyasına bu komutları yazıp "autoexec.cfg " ismiyle /Cstrike dizininin altına kopyalayın. Daha sonra ekleyeceğiniz komutları buraya yazabilirsiniz.

Komutları girerken, her iki yanında ki [ ] işaretlerini yazmamalısın. X olarak belirtilen yerlere de o değerin karşılığını girin.





gibi sürücü ile gelen araçlar bu ayarı yapmanızı sağlayabiliyor.

i815'lerde bulunan Fastwrites özelliği performansınızı arttıracaktır. Ama bu özellik sorun yaratabiliyor da. Eğer bu ayarı enable ettiğinizde sorun çıkarsa disable edin.

Sürücü Ayarları

Pek çok kişi CS'yi OpenGL ile oynar. Doğrusu da budur. Bu yüzden Direct3D ayarlarına değinmeyeceğim. Merak edenler Mayıs ayının Ace's Zone'una bakabilirler.

Enable Buffer Region Extensions: Seçili olsun. Performansı arttırır.

Allow Dual Panels: Seçili olsun. Ancak bir önceki ayar seçili değilse bu da seçili olmasın.

Use Fast Linear-mipmap-linear: Bunu seçmek performansı seçmemek, görüntü kalitesini arttıracaktır.

Enable anisotropic filtering: Seçili olması görüntü kalitesini arttırır.

Enable alternate depth buffering: 16-bit'te görüntü kalitesini arttırır ama performansı düşürür.

Disable support for enhanced CPU instruction sets: Bir sorununuz olmadığı sürece seçili olmasın.

Default color depth for textures: 32-bit seçmek görüntü kalitesini, 16-bit seçemek peformansı arttıracaktır.

Buffer flipping mode: Autoselect olarak klasın.

Vertical Sync: Şimdilik off by default yapın. Tüm ince yarlar bittiğinde on by default'a çevirin.

Use up to x MB of system memory for textures in PCI: AGP ekran kartı olanlar bunu 0 yapsın. PCI ekran kartı olanlar farklı değerler vererek optimal değeri bulabilirler.

CS Ayarları

Genel ayarları yaptıktan sonra artık CS'nin içinde yapabileceğimiz ayarlara geçebiliriz. İlk ayarımız oyunu başlattığınız kısayolda olacak. Oyunu çalıştırdığınız kısayola sağ tık yaparak özelliklerine girin ve Hedef (Target) kısmını şu hale getirin: "C:\SIERRA\Half-Life\hl.exe -console -game cstrike –noipx". Bu sayede oyunda konsol aktif olacak, direk olarak Counter-Strike'a gireceksiniz ve daha yavaş olan IPX protokolunu iptal etmiş olacağız. Bu işlemi isterseniz Half-Life kısayoluna isterseniz CS kısayoluna yapabilirsiniz.

Ayrıca hedef kutusuna ekleyeceğiniz şu komutlarda işinize yarayabilir.

-numericping: Bu komut server listesinde server'ların bağlantı hızının kırmızı ve yeşil noktalar yerine rakamsal olarak gözukmesini sağlar. Böylece bir server'a girmeden önce tahminen ne kadar pinginiz olacağını bilirsiniz.

-32bpp: CS'nin 32-bit renk derinliğinde çalışmasını sağlar. Eğer sisteminız yeterince iyiyse ve performans sorununuz yoksa görüntü kalitesi artacaktır.

-heapsize X: Burada X yerine yazacağınız rakam kaç KB RAM'in CS için ayrılacağını belirleyecektir. Böylece geri planda çalışan programlar vs.'nin CS'yi yavaşlatmasının önüne geçebilirsiniz. Ancak çok fazla RAM ayırırsanız Windows kitlenebilir. Benim tavsiyem toplam RAM'inizin 2/3'ünü ayırmanız. Mesela 128MB RAM'i olanlar için "85000" ideal olacaktır. Deneyerek sizin için en uygun olanı bulabilirsiniz.

CS'nin menülerindeki ayarlara zaten alışıksınızdır. Bunlardan bir iki tane önemlisine değineceğim sadece. Öncelikle kontrol ayarlarında Mouse Filter'ı açın ve Autoaim'i kapayın. Autoaim CS'de işe yaramaz ama sniper tüfeklerinde crosshair'inizi yanıltır. Mouse Filter'ı oyun sırasında konsola [m_filter 1] yazarak da ayarlayabilirsiniz.

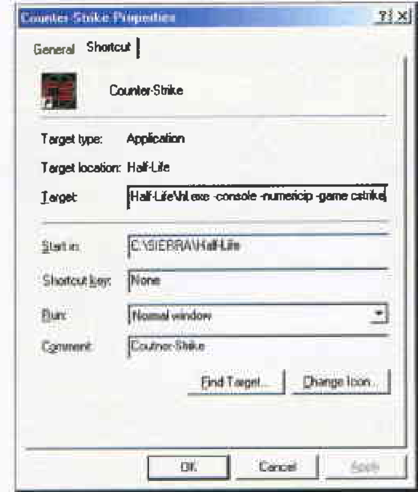
Mouse'un dönüş hızını belirleyen Sensitivity ayarınızı menülerden yapmayın. Oyunun içinde yapmak hem daha kolaydır hemde ayarı hemen deneme şansınız olur. Bunun için konsola [sensitivity] yazın. Size sensitivity'nin o anki değerini verecektir. Eğer bu değer az veya çoksa bir arttırıp azaltarak size en uygununu bulun. Genelde ideal sensitivity 3 ila 6 arasındadır. Elbette bu mouse'unuzun türüne ve Windows'un mouse ayarlarına göre de değişir.

Kontrol ayarlarında Joystick'lerle ilgili olanları kapatırsanız performansınız bir parça artar.

Video Seçeneklerinde, Ekran Boyutu en yüksek düzeyde olsun. Gamma'ı da görüntüyü çirkinleştirmeyecek şekilde mümkün olan en yüksek değere çıkarın. Glare Reduction'ı göz keyfinize göre ayarlayın.

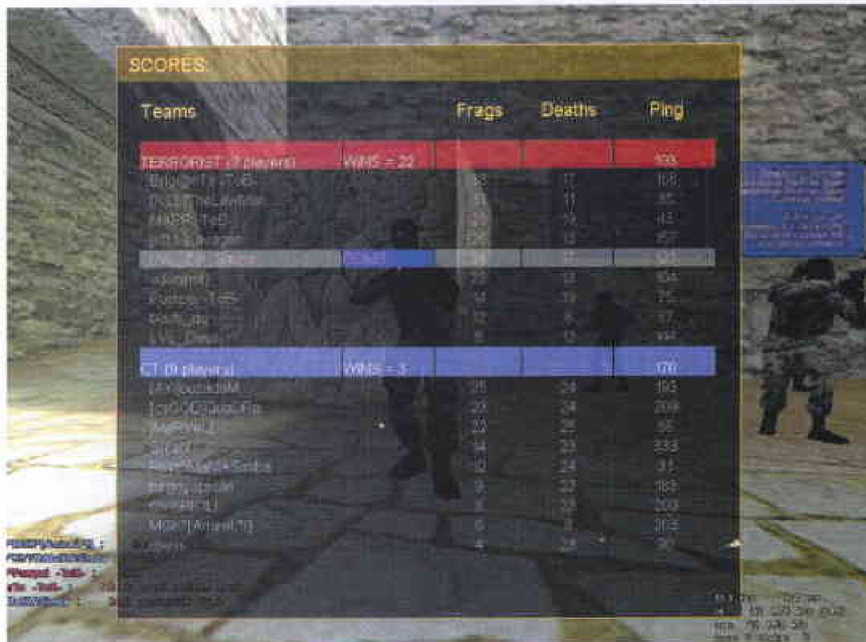
Grafik ayarlarından bazılarını ancak konsoldan yapabilirsiniz. Bunlar şöyle:

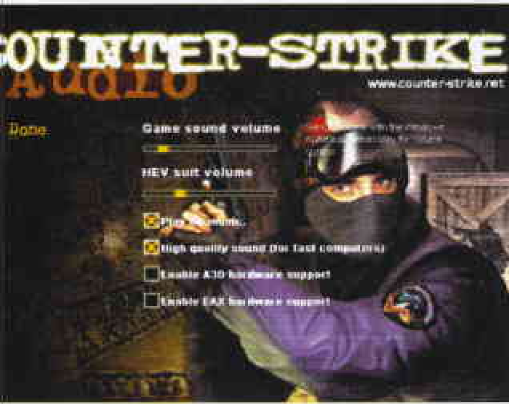
[cl_bob 0.XXX] Bu ayar yürürken silahınızın ne kadar sallanacağını ayarlar ve standartı 0.001'dir. Bunu 0 yaparsanız hem hedef almanız kolaylaşır



Half Life'ın kısa yolunu modifiye etmelisiniz.

Counter Stike her round'un sonunda skoru screenshot ile save ediyor.





hemde uzun CS seanslarında mide bulantısı ve baş ağrısını azaltmış olursunuz.

[cl_bobcycle X] Bu değeri 0 veya 1 olarak değiştirirseniz ekranda silah ve elinizin görüntüsü değişir. Bence ideali 1.

[cl_showfps X] X'i 1 yaparsanız ekranın sol üstünde tazeleme oranını görürsünüz.

[gl_cull X] Bu ayarın 1 kalması gerekir.

[gl_dither X] Eğer ekran kartınız çok eski değilse 0 olarak kalmalı.

[gl_max_size X] Oyunda kullanılan dokuların ebatını belirler. Normali 256'dır. Eğer sisteminiz yeterince hızlıysa 512 yaparak görüntü kalitesini değiştirebilirsiniz. Özellikle 1.1'de ki gelişmiş modeller çok fark edecektir.

[gl_overbright X] Bu değeri 1 yapmak maximum parlaklık sağlayacaktır. Bu hem mekanların daha güzel görünmesini sağlar hem de rakiplerinizi daha rahat görürüsünüz. Ancak bu komutu kullanabilmek için [gl_texsort X] ayarının 0 olması gerekir. Ancak bu Multi-Texture desteğini kaldırdığından bazı kartlarda performansı düşürebilir.

[gl_watermap X] Bu değeri 0 yaparsanız su dalgalanmaları kalkar ancak performans artar.

[gl_ztrick X] Bu değeri 1 yapmak performansı oldukça arttırır. Ancak uzaktaki nesnelerde grafik sorunları oluşabilir.

[r_drawviewmodel X] Bu değeri 0 yaparsanız ekranda silahınız görünmeyecektir. Bu hem performansı arttırır hem de görüş alanınızı açar. Ancak elinizdeki silahın ne olduğunu unutma riskinin yanı sıra alışana kadar görüntü size garip gelebilir. Karar size kalmış.

[r_lightmap X] Bu değeri 1 yapmak daha kötü görünen Vertex Lightning kullanmanıza yol açar. Ancak performansınız artacaktır.

[r_mirroralpha X] Bu değeri 0 yapmak yüzeylerdeki yansımaları kaldırır ve performansı arttırır. Ancak CS'de bu tip yüzeyler pek olmadığından fark hissetmeyebilirsiniz.

[r_shadows] Bu değeri 0 yaparsanız gölgeler gider ve performansınız artar. Değere 1 vererek gölgeleri açabilirsiniz.

[ah X] Bu değeri 0 yapmak oyunda ki auto-help özelliğin kapatır. Bu hem performans için iyidir hemde her rehineye ulaşmanızda veya oyun başında vs. anlamsız yeşil yazıların çıkmasını önlemiş olursunuz.

[fastsprites x] Bu oyunda ki sis efektinin kalitesini belirler. Normali 0'dır. Eğer 2 yaparsanız sisler çok kötü gözükür ama performansı çok değiştirir. Eğer sis bombası atıldığında bilgisayarınız çok yavaşlıyorsa bu değeri arttırın.

[max_shells X] Bu değer görülebilen kovan sayısını belirler. Bu değeri düşürmek özellikle kalabalık yakın çarpışmalarda performansı olumlu etkiler. Bence 100'ün altında kalmalı.

[max_smokepuffs X] Sis'ten kaynaklanan performans kaybını azaltmak için bu değeri düşürebilirsiniz. Verebileceğiniz değerler 0 ila 500 arası.

[gl_texturemode X] Bu komut MIPMAP ayarını yapmanızı sağlar. Kullanabileceğiniz değerler yüksek performanstan alçağa doğru şöyle:

GL_NEAREST
GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST
GL_LINEAR
GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST
GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR

Eğer performansınız çok düşükse ilkini kullanın. Ancak sonuncusu en iyi görsel kaliteyi verecektir ve ekran kartı sürücüsü ayarlarından Use Fast Linear-mipmap-linear'ı seçmişseniz performans düşüşü çok olmayacaktır. Yinede deneme yanılma yolu ile optimumu bulmalısınız.

[fps_max X] Saniyedeki tazeleme oranının maksimum değerini ayarlar. Bu yazıdaki komutları denerken bu ayarı 300 gibi çok yüksek bir değer olark atayın. Ancak normal oyunlarda standart olan 72'de kalsın. Nasıl olsa 72 FPS'den daha fazlasının kimseye bir faydası yok.

[con_color "XXX XXX XXX"] Bu ayar konsolda ki yazıların rengini değiştirir. Eğer konsolu okumakta zorlanıyorsanız rengini değiştirebilirsiniz. Burada ki her XXX'in yerine 0-255 arası bir değer vermelisiniz. Bunlar standart RGB renk değerleridir. Mesela siyah (ki yapmayın sakın) 0 0 0 iken beyaz 255 255 255'dir. Bu üç rakamdan ilki kırmızı, ikincisi yeşil ve üçüncüsü mavinin ağırlığını belirler. Artık keyfinize göre ayarlarsınız. Bu ayarı yaparken " işaretini unutmayın. CS'de bu işareti çıkarmak için Shift+i tuşlamalısınız.

[adjust_crosshair] Bu komut crosshair'inizin rengini değiştirir. Komutu her girdiğinizde renk sırayla değişecektir. Size uyan rengi bulana dek komutu girin. Unutmayın zoom'daki crosshair rengini değiştirmez.

Ses ayarları

Menüde ki ses ayarlarında ses düzeylerini zevkinize göre ayarlayın. Ayrıca ana ses düzeyini konsoldan [volume X] komutu ile değiştirebilirsiniz. Play CD Müzik seçeneğini kapatın. Bu performansınızı arttıracaktır. High quality sound seçeneği seçili olsun. Bu performansınızı azaltsa bile CS'de sesler çok önemli olduğundan kapatmaya değmez.

Eğer ses kartınız A3D ve EAX'dan birini destekliyorsa seçin. Eğer ikisinide destekliyorsa EAX seçin. A3D ve EAX seçimini konsoldan [s_a3d X] ve [s_eax x] komutlarıyla da değiştirebilirsiniz. X yerine 1 yazmak o ses modunu açacaktır.

Ayrıca [nosound X] komutunda X yerine 1 yazarsanız tüm sesler kapanacaktır. Ekran kartınızın potansiyeline bakarken sesi kapatmak daha sağlıklı olacaktır.

Net Hızı

Net hızı ile ilgili ilk bilmeniz gereken Internet hızı ile ilgili detaylı bilgi veren Net Graph seçeneği. Bu özelliği açmak için konsola [net_graph X] komutunu girmelisiniz. X yerine 1, 2 veya 3 yazabilirsiniz. Her seferinde farklı bir grafik çıkacaktır. 1 ve 2 fazladan grafikler içerir ve performansınızı büyük oranda düşürür. O yüzden bunu kullanmayın. Bizim için [net_graph 2] yeterli olacaktır. Net Graph'da neyin ne olduğunu yanda ki kutudan bakabilirsiniz.

Net hızı ile ilgili konsol komutları ise şunlar.

[rate xxxx] Bu komut hayati bir önem taşır. Her bağlantıya göre Rate ayrı belirlenmelidir, standartı 3500'dür. Eğer pinginiz yüksekse Rate'i düşürün. Eğer pinginiz düşükse Rate'i arttırın. LAN'dan oynarken Rate'i çok fazla arttırabilirsiniz. Ancak bu değerleri deneme yanılma ile bulmak durumundasınız.

[cl_allowdownload X] Bu değeri 1 yaparsanız bir server'a bağlanırken sizde olmayan harita oynanıyorsa harita otomatik olarak yüklenir.

[cl_allowupload X] Bu değeri 1 yaparsanız haritaya bağlanırken özel logonuzu upload eder. Enable olmasında fayda var.

[cl_download_ingame X] Bu ayar 1 olursa siz oynarken oyuna bağlanan birinde eğer özel bir logo





varsa bunu download edersiniz. Bu logoları görmek eğlencelidir ancak oyun sırasında ping'inizi yükseltir. Bu yüzden 0 kalması daha iyi.

[cl_resend X] Bu ayar server'a yollanan bir paket ulaşmazsa kaç kere tekrar yollanması gerektiğini belirler. Standart ayarı 8'dir. Bence 1 veya 2 yeterli.

[cl_cmdrate X] Bu ayar server'a yollanacak maksimum paket sayısını belirler. Standardı 30'dur. Eğer kablo bağlantınız varsa daha yüksek değerleri deneyebilirsiniz. Upload hızınız düşükse bunu biraz düşürün.

[cl_update_rate X] Bu ayar ise serverdan saniyede alınan paket sayısını ayarlar. Standartı 20'dir. Bir önceki komut için söylediklerim bunun içinde geçerli. Bu tip değerleri deneyerek bulabilirsiniz.

[mp_decals X] Bu ayar kurşun, bomba izi ve logo gibi sonradan oluşan dokulardan aynı anda en fazla kaç tane gösterileceğini belirler. Performansınızı artırmak için sayıyı düşürebilirsiniz. Standartı 300'dür.

[pushlatency X] Bu ayarı yaklaşık olarak pinginizin yarısı olarak atayın.

[cl_lw X] Bu ayarı 0 yaparsanız tüm animasyonlar ve sesler görüntülenmeden önce server'dan onayı beklenir. Mesela ping'iniz çok yüksek olduğunda siz ateş tuşuna basmanıza rağmen bu bilgiyi server'a zamanında iletemediğinizden aslında ateş etmemiş olursunuz. Eğer bu ayar 1 ise ateş ettiğinizi sanırsınız ancak 0 ise gerçekten ateş edip etmediğinizi bilirsiniz. Elbette ateş tuşuna bastıktan sonra verinin server'a gidip dönmesini beklemek oynanabilirliği düşürür. Benim tavsiyem 1 kalması. Ama ateş ettiğiniz halde rakibi vuramadığınızda buna şaşırmamanız gerekiyor.

[cl_lb X] Bu ayarda bir öncekine benzer olarak ateş ettiğinizde rakipten çıkan kan efektinin serverdan onaylanmasını sağlıyor. Bunun için ayarı 0 yapmanız gerekiyor. Diğerinin tersine bunu 0 yapmak daha mantıklı. Böylece rakibi vurduğunuzdan emin olabilirsiniz.

Oynanabilirlik Ayarları

Performans ayarları dışında bir iki küçük ayrıntı oyununuzu kolaylaştırabilir. Bunlar genelde oyundan çıkmadan konsoldan ayar değiştirmedir. Daha önce değindiğim [volume X] ve [sensitivity X] gibi:

[Name XXXXX] Bu komut ile oyun içinde nickinizi değiştirebilirsiniz. Ancak bunu yapabilmek için hayatta olmanız gerekli. Kayıt olma mecburiyeti olan serverlarda bunu yapmayın (mesela Sanane).

[hud_fastswitch X] Bu ayarı 1 yaparsanız bir silahın tuşuna bastığınızda silahı o anda elinize alırsınız. Eğer 0 yaparsanız yukarıdaki silah menüsü açılır ve silahı elinize alabilmek için önce ateş tuşuna basmanız gerekir.

[hud_takesshots X] Bu değer 1 durumundayken CS her haritanın sonunda çıkan skor tablosundan screenshot alır. Böylece kendi skorlarınızı saklayabilirsiniz. Bence bu mutlaka 1 kalmalı. Ancak bu screenshot'lar BMP olarak CS'nin kendi dizininde saklanır. Ara sıra bunları gözden geçirip gereksizleri silmeniz ve kalacakları ACDSee gibi bir program yardımıyla JPG'e çevirmeniz gerekir.

Scriptler

Scriptler genelde hile olarak anılır. Ancak hile ile alakası olamayan işinizi kolaylaştıracak pek çok script hazırlayabilirsiniz. Ben size örnek olarak hızlı silah alma script'ini vereceğim.

```
alias mermi "buy;menuselect 6"
alias kev "buy;menuselect 8;menuselect 2"
alias mp5 "buy;menuselect 3;menuselect 1"
alias close "wait; wait; wait; slot10; wait; wait;
wait; wait; wait; wait; slot10; slot10; slot10;
slot10"
alias mp5ful "mp5;mermi;kev;close"
bind "F1" "mp5ful"
```

Bu script'in yapısı oldukça kolay. Öncelikle alias isim "komut" şeklinde bir satır yazıyoruz. Burada isim yerine aliasımızın adını yazıyoruz ve istediğimiz komuyu giriyoruz. Uygulayacağımız tüm komutlata bunu girdikten sonra alias isim "komut1; komut2" şeklinde birleşik bir komut hazırlıyoruz. Son olarak bind tuş "alias ismi" komutu ile bu hareketleri başlatmasını istediğimiz tuşu atıyoruz.

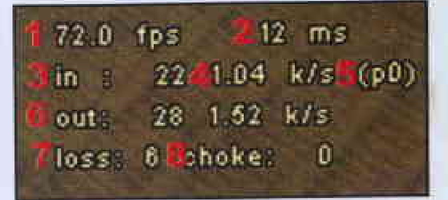
Yukarıda yazanları bir txt dosyasına yazın. Daha sonra bu dosyaya buy.cfg adını verin. İsterseniz başka bir isimde olabilir ama uzantısı mutlaka cfg olsun. Oyuna girdikten sonra [exec buy.cfg] yazarsanız script'imiz aktif hale gelecektir. Daha sonra F1'e basınca MP5, kevlar ve kurşunlar otomatik olarak alınmış olacaktır.

Bu örneğe bakarak kendiniz başka silahlar için tuşlar atayabilirsiniz.

Süper CS

Bu ayarları doğru uygularsanız hem zizin hem de sisteminizin performansı gözle görülür şekilde artacaktır. Ancak yapabileceğiniz daha pek çok şey var. Meslea PODBOT yükleyerek antreman yapmak, Türkçe ses komutları, tamamı Türkçe bir CS, gelişmiş grafik sprite'ları vs. Bunların hepsini anlatacak değilim. Çünkü sevgili webmaster'ımız CS manyağı Selçuk (aka SISL) sizin için özel bir CS paketi hazırladı. Yaklaşık 200MB'lık bu paket Half-Life'ın kendisi hariç CS ile ilgili ihtiyaç duyabileceğiniz her şeyi hem de Türkçe seçenekleri ile içeriyor. Bu pakette üstelik Türk harita tasarımcılarının çok beğeneceğiniz haritaları da var. Bu paketi gelecek ay ki CD'mizde bulabilirsiniz. ■ ■ ■

Tuğbet Ölek



NET GRAPH

Net Graph etkili olarak kullanıldığında çok faydalıdır. Size verdiği bilgilere dikkat etmeniz gerekir. Bunun içinde bu grafikte neyin ne olduğunu bilmeliyiz.

1- Burada ki ilk değer ekran kartının tazeleme oranını gösterir. FPS cinsindendir. Bu değerin 20'nin altına inmesi oyunun kesik kesik ilerlemesine yol açar.

2- Bu değer pinginizdir. Yani server ile ne kadar sürede bir veri alışverişi olduğu.

3- Serverdan alınan son paketin büyüklüğü.

4- Son bir saniyede serverdan alınan toplam kilobyte.

5- Son pakette kaç byte'lık oyuncu datası olduğu.

6- Server'a giden son paketin büyüklüğü ve son bir saniyede servera yollanan toplam kilobyte.

7- Server'dan kaynaklanan, yollanan verilerin işlenememesi hatası.

8- Choke hatası.







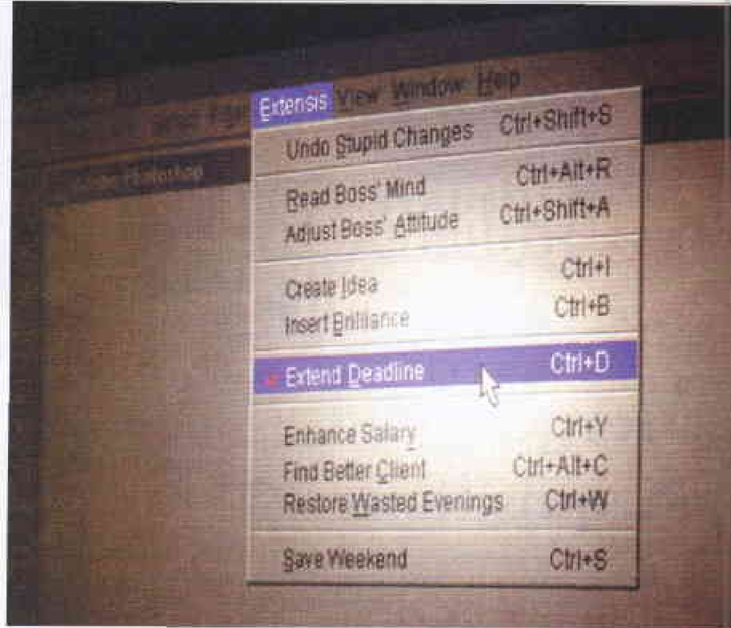




teknik servis

Bu ayın en çok hatırlanacak donanım sorunları turnuvada başımıza gelenlerdi. Makinalardan birinin yanımızda yedek getirdiğimiz üç network kablosu ve iki ethernet kartını inatla kabul etmemesi ve saatlerce ağı görmemekte inat etmesi bizi çıldırttı. Daha sonra hiç bir şey yapmadan görmeye başlayıp yarım saat sonra yine iptal olmasını ise hiç hesaba bile katmıyorum. Canının istediği mouse'u tanıyan makinalar da cabası. Bu arada geçen hafta AVP plakalı bir otobüs gördüm. Yarın öbürgün AWP plakalı gördüğümü söylersem de hiç şaşmayın. Turnuva hakkında söyleyeceklerimin bir kısmını da ilk sorunun cevabına yazdığımı belirtip sorularınıza geçiyorum.

Onur Bayram



Rüyalarımın menüsü. Yazılar için son günü ileri çekelim. Evet şimdi de bakalım Gökhun'un aklından neler geçiyor? Biraz da zam fena olmaz...

Selamlar,

Merhaba Tuğbek. İlk önce turnuva için teşekkürler. Amatörce yapılan bir şey de olsa baya güzeldi. Ayrıca sizlerle tanışmak da çok güzeldi. Neyse, benim yine bir kaç sorum var.

1 – Bilgisayar RAM sayarken ESC tuşuna basarak atlamasında bir sorun var mı? Ben hep yapıyorum da...

2 – Ayrıca şu anda bende 256MB PC 133MHz RAM var. RAM'i alırken satıcı bana RAM'in benim bilgisayarda sorun çıkartacağını söyledi. Ama ben yine de aldım. Aslında bir sorun çıkmadı ama ilerde çıkar mı?

3 – Geçen ay Onur'un bir yazısında GeForce 2 MX'in ortalama oyuncuları idare edebilecek bir ekran kartı olduğunu yazmıştı. Gerçekten öyle mi? Hayır daha yeni aldık korktum yani...

Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Bye&Smile

Solid Snake

Selam, Haha, yakalandın. Ne demişim de bana inanmamışsın Tuğbek'e sormuşsun bakim sen?! Bak yine ben cevaplıyorum sorunu. Turnuva iltifatların için bizzat kendim teşekkür ederim. Fakat sana bir konuda katılmıyorum. Amatör ruhla yapıyoruz ama bence sonuçta ortaya çıkanlar kesinlikle amatörlükten birazcık daha öte şeyler. Hepiniz her ay yüzlerce mail atıyorsunuz ve her ay en az birkaç tanesini dehşetle okuyup böyle bir şey nasıl olabilir dediğimiz yeni sorunlar çıkıyor karşımıza. Bu şekilde gelişen bir bilgisayar dünyası içinde düzenlediğimiz turnuvadaki ufak hatalar devede kulak kalıyor. Tabi ufak hatalar vakitten çalıyor ve bütün planları bozuyor ki bu da zaten işin adil olmayan kısmı. Elimizden gelenin en iyisini yaparak bu turnuvayı tamamlayacağız ve ilerdeki turnuvalarda çok daha iyi şartlarda yine beraber eğleneceğiz.

Gelelim sorulara;

1 – Hayır basmanın hiçbir sakıncası yok. Sadece eğer bir önceki bilgisayarı kapayışından sonra RAM'de oluşan bir sorun varsa sen saymasına izin vermediğin için bunu farkedemezsin. Ama bunun olma ihtimali milyonda birdir.

2 – Eğer şimdiye kadar çıkmadıysa ileride de çıkmayacaktır. Fakat RAM'lerin gerçek performanslarından oldukça uzak çalışıyor olmalı. Onlara daha uyumlu bir anakart edinebilirsin.

3 – Evet aynen öyle demiştim. GeForce 2'nın MX modeli düşük hızda RAM kullanıyor. Böylece maliyeti düşürüp oyuncular için daha ekonomik ekran kartları üretmek mümkün oluyor. Bunun sonucunda MX için az bir ücret ödeyen oyuncular çok para harcamadan istedikleri oyunu oynayabilecek bir sisteme sahip oluyor. Kartın hayırlı olsun. Çok iyi bir seçim.

Selam,

Şu an iletimi cevaplayan arkadaş kim bilemiyorum. Tuğbek sen misin? Her ay niye Onur cevaplıyor?) Henüz derginiz çıkmadığı için donanımdaki merakla beklediğim yenilikler hakkında bir yorum yapamıyorum. Ancak dileğim derginin yanında 150 sayfalık bir ek olarak donanımın bulunması. (CHIP 'de az geliyor.)

1 - Sizin tavsiyenizle Wheel Mouse Optical aldım ama keşke almaz olaydım. Öldürdü beni. Mouse'un bir değil bin sorunu var.

a) Sürücüsünden hızlı çalışma konumunu bir derece arttırsam mouse'un imleci takip edilemez oluyor. Sağa sola savruluyor.

b) Mouse bazen gidiyor. Şöyle ki arkasındaki ışık hafifliyor, çok çok az bir ışık gidiyor ve mouse'u çıkarmışım gibi bir sorunla karşılaşıyorum. Bağlantıda bir sorun yok.

c) Masaüstünde yapmamasına rağmen oyunlarda mouse verdiğim komutları 1,5 saniye geç yerine getiriyor. Tabii hiçbir zaman yerini tutturamıyorum.

A ve B şıklarındaki sorunlar hep vardı. C şıkkındaki sorun iki buçuk haftadır falan var. Bana kalırsa sorun sürücüde ama en son driver bu ve ekran kartımın (Viper 2) sürücüsü bile bu kadar büyük sorunlara yol açmıyor. Yani mouse'un kendisinde de bir sorun olabilir. Çoktan seçmeli soru gibi oldu ama neyse :)))

2 - İşlemcimi overclock etmeyi düşünüyorum. Takip ettiğim bir sitede, overclockers.com'da, bu işlemcinin 150 FSB'de 750 MHz çalıştırıldığını ve stabilite sorunlarının olmadığını okudum. Acaba

bunun için anakartım uygun mu? Alacağım normal bir fan (işlemci fanı) işimi görür mü? Bu hızdaki anakartta AGP 2X olan ekran kartımda sorunlar yaşanır mı? 100Mhz'lik olduğunu tahmin ettiğim RAM, bunu nasıl karşılayacaktır? Ayrıca bu işlemi yapan bazı programlarda neden benim anakartım için seçenek yok?(SoftFSB gibi)
3 - 4.1 speakerlerla 5.1 arasındaki fark dağlar kadar mı? Creative FPS'leri neden oyun için uygun görülüyor? FPS2000 ve 1500 arasındaki fark çok mu?(Sesi sonuna kadar açıp bangır bangır bağırtmayacağım)
4 - Şu an için en uygun ses kartı Live5.1 mi? Yeni kartlar çıkıyor, Yamaha
yeni nesil ses işlemcisi duyurdu beklemek doğru mu?
PIII 500-E, Gigabyte BX-2000, 64MB RAM, Viper 2 (en son sürücüler), 8.4GB HDD, ESS 1869, U.S. Robotics Ext, Asus 50X CD-ROM, 15" Multiscan, *Windows 98 SE*
Teşekkürler,

ANSIN ÖZTÜRKMEN

Selam, Hayır ben Tuğbek değilim. Nooldu, neden benim cevapladığımı sormuşsun. Cevaplamayayım mı? Beğenmiyor musun cevaplarımı? Bak bakalım aşağıdaki cevaplarımı beğenecek misin? Bu arada 150 sayfa donanım eki az bence. 620 sayfaya ne dersin? (Onur ne istiyorlar senden ya? Büyük bir özveriyle cevaplıyorsun ama memnun olmuyorlar mı ne? Bence sorun bendeki karizmanın sende bulunmaması. O yüzden takma kafana sinirlenme- TÖ)
1 – Hiç bi şıkka bakmaya gerek yok. Mouse'un bozuk, B şıkkındaki ışığın azalması dışındaki hatalar görülebilir şeyler ama o hata kesinlikle mouse'unda bir bozukluk olduğunu gösteriyor. Garantisi olduğunu zannediyorum.
2 – FSB (Front Side Bus) hızı MHz üzerinden değerlendirilir. 150MHz hız, 133MHz'lik RAM'leri bile kavurur. Bu durumda senin 100MHz'lik RAM'lerinin hiç şansı yok. Ekran kartında da sorun çıkacağı kesin olmasa da ihtimal çok büyük. O tarz siteler sadece işlemcileri çalıştırabildikleri hızlara bakarak rekorlar kırmaya çalışırlar ve bu sırada da çok dayanıklı ve kaliteli parçalar kullanırlar. Bu hıza ulaşmak için ya daha dayanıklı parçalar kullanmalısın ya da daha düşük overclock değerlerini denemelisin. Bunu programsal olarak değil de anakartının üzerinden yapman daha zor fakat sağlıklı bir iştir. Ayrıca overclock her zaman risk taşıyan kendine güvenmeyenlerin denememesi gereken bir eylem. Bunu da unutmayalım. (150 FSB'ye çıkan o arkadaşı tebrik ettim. Mümkünse bunu birde halk önünde yapsın. Arkadaşlar bu tip sitelere çok güvenmeyin. Sırf birbirlerine hava atmak için atıp tutarlar. 150 FSB için her şeyden önce 6ns'lik RAM kullanmalısın. Ayrıca anakartında CPU/PCI/AGP hız oranlarının istediğin gibi ayarlanabilmesi gerekiyor.)
3 – Bu hoparlörleri nasıl kullandığına bağlı. Eğer bilgisayarından DVD ve VCD izliyorsan dağlar kadar olmasa da bariz bir fark olur. Eğer sadece oyunlar ve müzik dinlemek için kullanıyorsan 4.1 ile 5.1 arasında ki fark çok azdır. Çünkü oyunlarda kullanılan sistemler EAX ve A3D, 4.1 olarak tasarlanmıştır. Filmlerde kullanılan Dolby Pro Logic ve Dolby Digital, 5.1'dir. FPS 2000 bizim ile FPS 1500 arasında ise ses gücü ve kalitesinde fark var.
4 – Live 5.1 bence en doğru seçenek. Yamaha'nın yeni kartını beklemek çok uygun değil. Sonuçta daha yaygın olan daha iyi ve kullanışlıdır. Yamaha'nın da bu seviyeye gelmesi için daha çok süre lazım. Zaten Yamaha ses kartı konusunda çok da başarılı grafiklere sahip değil.
Nasıl beğendin mi cevaplarımı? Yeni sorularını dört gözle bekliyorum.







Optik mouse'lar alışık olmayanlar için can sıkıcı olabilir.

İyi Günler,

Sorularımın cevaplarını teknik serviste yayınlar veya bana e-mail olarak gönderirseniz çok sevinirim.
1 - CD-ROM'um bozuldu. CD taktığımda okumuyor. Bir hafta önceye kadar yarım yamalak okumuştu. (Temizleyici CD'yi çok denedim olmuyor. Hem kime sorsam herkes son nefesini vermiş diyor) CD-ROM'u son kullandığımda sizin verdiğiniz Heroes 3 CD'si vardı. Ne yapmam lazım? Çıldıracağım. (Yapabileceğim birşey varsa lütfen iyice açıkla).
2 - Donanım pazarındaki Sony 50 hızlı CD Player Türkiye'de bulunmuyormuş. Bayii ismini verdiğiniz şirketlerde de bulamamış. Adam yurt dışında arıyor. Sence bu parça için bu kadar uğraşmaya değer mi?
Selam, 1 – Bu sorunun cevabını daha önce çok



teknik servis

kereler açıkladım ama yine de bu konuda çok sık mail atıyorsunuz. Çaresi daha önce de söylediğim gibi temizleme CD'leri kullanmak. Sen kullanmama rağmen olmadı diyorsun. O zaman ben de yapacak bir şey yok ne yazı ki diyorum. Yani ben olsam CD-ROM Sürücü nasıl olsa öldü diye içini açar kendim lensini temizlemeyi denerdim ama sana tavsiye etmiyorum.

Bir soru da benden size: Benim 5 senelik CD-Rom'um da çok okuduğu CD'lerin üzerine yapışkan bir şeyler tükürüyor ve bu yapışkan şey kolonyayla falan anca zar zor çıkıyor. Asıl sorum bu sıvının ne olduğu veya nerden geldiği değil. Sorum bu sıvı ne zaman bitecek ve bitince neler olacak? :)

2 – Donanım pazarını hazırlayan Tuğbek. Sence dıyerek eğer bana soruyorsan bence değmez. Tuğbek en iyisi olsun diye yazıyor ama bulunamadı mı başka alternatifler mutlaka var. (Elbette değmez. Zaten bu ay Donanım Pazarı koymadık. Çünkü piyasa öyle bir halde ki fiyatlar hergün değişiyor, kaliteli malları bulmak neredeyse imkansızlaştı vs.- TÖ)

Merhabalar!!

PIII-550, 128MB RAM, Sound Blaster PCI 64, Gigabyte GA-6BXC mainboard, Motorola 56K modem, 17 GB Seagate 7200rpm harddisk, Winfast Leadtek 3D S320V ekran kartı, Fly Video 98 ve LG 775N monitörden oluşan bir sistemim ve ayrıca biraz da yardımınıza ihtiyacım var!!!

1 – Ekran kartının fanı son zamanlarda normalden fazla sesli çalışmaya başladı ve işlemcilerde olduğu gibi fanını değiştiremeyeceğimden dolayı pek bir şey yapamıyorum. Sizce neden kaynaklanıyor olabilir ve ne yapabilirim?

2 – Yine son birkaç aydır dikkatli bakıldığında monitörümün arka planında bir dalgalanma oluyor ve ekranda koyu renkler hakimken çok daha rahat seçiliyor (yalnız titreme değil sadece bir sürü çizgi akıp gidiyor) Sizce monitörden mi yoksa ekran kartından mı kaynaklanıyor? (Kartın son sürücülerini yüklememe rağmen bir değişiklik olmadı)

3 – Powerstrip programıyla ekran kartı ayarlarıyla oynamak ne kadar güvenli? Bu ayarlardan sonra üzerine 2. bir fan takmak daha emniyetli olur mu?

İşte hepsi bu kadar umarım çok fazla ve sıkıcı sorular değildir.Hepinize başarılar lütfen aynı kalitede devam edin!!!

İşte WinME'nin akıl almaz Bug'larından biri daha...

Selam, 1 – Muhtemelen fanın üzerine bir kablo veya ona benzer bir şey değmiştir. Ya da fan gevşemiş olabilir. O zaman bunu sabitlemeniz gerekir. Bunun için fanı sabitleyen tırnakları kontrol edebilirsin. Başka bir ihtimal fanın ball-bearing değil, eski ve ucuz yağlı sistem olması. Yağ kuruduğu için fazladan ses çıkıyor olabilir. Eğer kendine güvenmiyorsan yağlama işlemini bir teknik serviste yaptırmalısın.

2 – Bunun sebebi refresh rate denen ayardan ileri geliyor. Bu ayarı ekran kartının gelişmiş ayarlar menüsünden yapabilirsin. Ayrıca monitöründeki manyetik alanı dağıtan Degauss tuşunu da arada sırada kullanmayı unutma.

3 – Hiçbir güvencesi yok. Ama o program ayarlarıyla çok fazla oynamadıkça bilgisayarınıza bir zarar vermez. (Powerstrip ekran kartını üreticisinin izin verdiğinden çok daha fazla hızlarda çalıştırmana izin veriri. Bu da ciddi tehlikeler doğurabilir. Bu yüzden bilmediğin ayarları fazla kurcalama- TÖ) 2. fanı nereye takacağına bakar. Eğer direk işlemciyi soğutabilecek bir yere monte edebilirsen çok iyi olur (Var mı öyle bir yer- TÖ). Yoksa gereksiz.

Selam Tuğbek (ya da her kim cevaplıyorsa)

Dergide işler nasıl gidiyor. Derginin yeni halinde merak etmiyor da değilim hani. Hemmen sorularıma geçiyorum.

1 – Bir parçanın (mouse gibi) USB veya PS2'ye bağlanması hızında bir etki yapar mı?

2 – Ben kasamın 300W olduğunu zannediyordum ama güç kaynağının üzerinde (+5v & +3,3v =150W MAX) gibi bir yazı var. Bu da ne demek şimdi? Benimki 300w mı? Yoksa 150W mı? Kasam Elan Vital T-10.

3 – Windows 98 SE'de açılışta Windows 98 yazısında beklememek için ağ ayarlarını nasıl yapmalıyım? Arkadaşın bilgisayarıyla benimki ethernetle bağlı.

4 – ATA ve UDMA nedir? Ne işe yarar?

5 – RAM Timing'leri hakkında bilgi alabilir miyim? İyi bir performans için nasıl ayar yapmalıyım?

6 – Norton Utilities'de swap dosyası ayarı ve registry optimizasyonunda reboot tuşuna basınca bilgisayar kapanmıyor. Bunun nedeni kullandığım Windows 98SE'deki kapanmama sorunu olabilir mi?

7 – Harddisklerde Cluster sayısı denilen şey de ne ola ki?

8 – Bir de arkadaş için en fazla 200$'lık kaliteli bir CD Writer söyleyebilir misiniz? 8x - 4x - 24x yetebilirmiş.

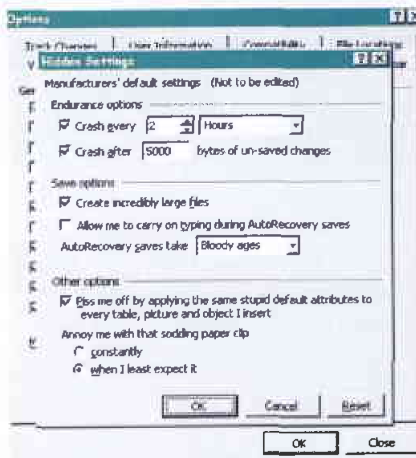
Konfigürasyon: Celeron 400, LX Anakart, 20 GB Quantum Fireball LM Harddisk, 256 MB Ram, Vibra ses kartı, Elan Vital T-10 kasa, 52x LG CD-Rom, Surecom ethernet kartı, S3 Trio ekran kartı, Windows 98SE

Şimdilik benden bu kadar. Herkese selam. İyi çalışmalar. Bide dergiyi artık aybaşında çıkarsanız daha iyi olur gibi geliyor bilmem siz ne dersiniz.

Bora SÖKMEK

Selam, Arkadaşlar şu konuya açıklık getireyim. Mektupları ben cevaplıyorum. Burası benim. Biliyorum geçiş dönemi yaşıyorsunuz ve "Tuğbek ya da her kimsen", "Onur musun Tuğbek mi?" gibi donanımla alakası olmayan basit paradoxlar yaşıyorsunuz. Zamanla bunu da atlatacağınızı umuyorum. Yardım isterseniz çekinmeden söyleyebilirsiniz. Bu arada işte ve sonunda size dergimizin yeni hali.

1 – Herhangi bir parçayla mouse arasında biraz fark var. USB arabiriminin kullanılma amacı kolay



kurulum ve yüksek hızdır. Bazı parçalar hız özelliğini kullanırken bazıları da kolay kurulumunu kullanırlar. Mouse kolay kurulum özelliğini kullanan parçalar sınıfına giriyor. Çünkü bir mouse ya da klavyenin USB veya PS2 bağlanması arasında başka bir fark yoktur. Ancak bu ay incelediğimiz Logitech iFeel gibi özel mouse'lar USB kullanmak zorundalardır.

2 - Sen orda yazanı boşver. T - 10 Elan Vital kasalar 300W.

3 - Eğer bilgisayarlar bağlıysa ve bağlı kalmaya devam etmeliyse hızı arttırmak için çok da bir şey yapamazsın. Ethernet kartının kurulu olması bile seni ölümcül derecede yavaşlatacaktır. Hele ki Surecom marka kartlarda bu hız abartı boyutlara kadar çıkıyor. Networke ihtiyacın olmadığında kartı disable edebilirsin veya kullanmadığın gereksiz protokolleri kaldırabilirsin. Fakat iki arkadaş makinesini bağlamışsa muhtemelen oyun, mp3 vs. için bütün protokolleri kullanır. Bu yavaşlığı en iyi turnuva için acil olarak takmak zorunda olduğumuz kartta anladık. Hadi tamam makinede de sorun vardı kabul ama bir bilgisayar 7.6 dakikada mı açılır be kardeşim?

4 - Ultra-ATA ve UDMA olarak adlandırılan sistemler aynı şeydir. E - IDE olarak da anılır (Hatta afrikanın kimi yörelerinde Muahatje de denir- TÖ). Harddiskin RAM'e direk bir veriyolu ile bağlanarak daha hızlı çalışmasını sağlayan bir teknolojidir.

5 - RAM Timing'iyle ilgili ayarlar RAM'lerine dağlar kadar hız farkı sağlamayacaktır. En azından senin bu farkı görmen ve hissetmen çok kolay değil. Fakat yine de birkaç ufak noktada değişiklik deneyip farkı gözleyebilirsin. Bu ayarlar için önce BIOS'a girip Chipset Setup bölümüne ışınlan Spak. Sonra buradaki "SDRAM RAS to CAS Delay" ayarını 2'ye getir. Bu işlemin aynısını "SDRAM RAS Precharge Time" için de yap ve 2'ye getir. Nanosaniye ayarını değiştirebilisin ama bunun için anakatının ve RAM'inin sınırlarını bilmelisin. Doğru ns hızında çalışmayan RAM normalin çok altında bir performans verir ve sorun çıkarır. Hızlıyı farketmek zor ama yavaşı kolay ayırt edebilirsin. Adil değil ama bu işler böyle. Biraz fazla ince bilgi oldu ama siz kaşındınız.

6 - Bunun Norton'la hiçbir alakası olmadığına eminim. Bunun tamamen Windows kurulumuyla alakası var. (Bir bilgisayarda en çok sorun çıkarabilecek iki yazılım bir arada Windows ve Norton Utilities. Her ne kadar hoş özellikleri de olsa bugüne dek ne zaman Norton Utilities kursam sistem en geç bir hafta içinde format yedi.- TÖ)

7 - Cluster harddiskin yapı birimlerinden biri. Sayısını bilmek ne sana ne bana bir fayda getirir. Çok istiyosan ben diyim 3000 sen de 5000.

8 - Evlere servis. Allahtan bu soruyu soran çok insan var. Sony'nin 8x4x32 ve 10x4x32 iki modeli de 200$'ın altı. Ayrıca Yamaha 8x8x24 çok zor bulunsa da 200$'ın altında. Ama ne olursa olsun bence bir 30$ daha verip Yamaha 16x10x40 veya Plextor 12x10x40 Burn-Proof almak bence daha mantıklı.

Sen bu kadar soru sorarsan nasıl aybaşında çıkmamızı bekleyebilirsin ki? Baksana bir saattir senin sorularını cevaplıyorum. Şaka şaka. Baya bir sormuşsun ama inatla hepsini cevapladım.

Selam,

Bir Level Dergisi okuyucusuyum... Yeni aldığım ekran kartımla ilgili birtakım problemler yaşıyorum. Yardım edebilirseniz çok sevinirim.

Sistemim: PII 333MHz, 160 mb SD-Ram, ASUS V-7100-T 32 MB GeForce 2MX TV-OUT ekran kartı, Windows 98 SE/Türkçe

Asus ekran kartını 3 hafta önce aldım. Almamda TwinView özelliği etkili oldu. Bu özelliğin 2 seçeneği var. Extended ve Clone Modu olmak üzere... Bunlardan clone modunu kullanabiliyorum ama extended dekstop modunu daha kullanamadım. Bu modu detaylı anlatabilir misiniz? Ve ayrıca bu iki mod açıkken PC'mi kapatamıyorum. Ancak fişten çekip kapatabiliyorum. Ve normal kapanışlarda hiç karşılaşmadığım "Windows Kapanıyor..." kapanış ekranında karşılaşıyorum. Ne yapmalıyım? Bu kartı alırken TV'de bizimkiler VCD seyrederken bende PC'de nete girerim diye almıştım. Ama bi türlü olmadı. Umarım yardımcı olabilirsiniz...

Şimdiden teşekkürler...

Güven

Selam, Son zamanlarda çıkan TwinView özelliği hakkında ilk söylenecek şey stabil yapısı olmayan bir arayüz olduğu. Bu yüzden bu özelliği kullanırken Windows Shut Down olmuyor demen bana hiç de garip gelmedi. TwinView özelliği olan ekran kartlarında iki adet görüntü modu bulunmaktadır. Bunlardan ilki Extended View olarak isimlendirilen ekranı iki monitöre bölen moddur. Bu modda sanki masaüstünü iki ekran uzunluğundaymış gibi görürsünüz ve mouse işaretleyicinizi bir ekrandan diğerine geçirebilirsiniz. Clone modunda ise ikinci ekranda ilk ekrandaki görüntünün aynısı gösterilir. Extended modu TV-Out'la beraber kullanabilirsin. ■ ■ ■

Evet bir Teknik Servisin daha sonuna geldik. Sizlere yolladığınız mektuplar Onur'a ise cevaplar için teşekkürler. Bu arada bu ayda pek çok mektup cevapsız kaldı. Ama turnuva ve yenileme çalışmaları cidden tüm vaktimizi silip süpürdü. O yüzden önümüzde ki ay içinde söz veremiyoruz. Elimizden geldiğince cevaplayacağız. Ama kısa süre sonra Teknik Servis'i E-mail ile değil direk web sitesinden yapacağız. O zaman herkes sorularının cevabını alacak.

Tuğbek Ölek

?neizliyoruznedinliyoruz

uzakdoğu'nunzaferi



Yılın belki de en iyi filmi olan 'Kaplan ve Ejderha' geçtiğimiz ay gösterime girdi. Filme uçarak gittim desem yeridir. 10 dalda Oscar adayı olan Tayvan yapımı film 'en iyi yabancı film' de dahil olmak üzere 4 tane Oscar alarak büyük bir başarıya imza attı. Yönetmen Ang Lee, 'Aşk ve Yaşam' ve 'Buz Fırtınası' filmlerinden sonra özüne dönmeye karar vermiş olsa gerek ki bir Çin efsanesini anlatan 'Kaplan ve Ejderha'yı çekiyor. Film adeta büyülü bir zamanda geçiyor. Saygın Wudan okulundan çıkma dövüş ustaları yerçekimi tanımaksızın damların, ağaçların tepelerinde gezinebiliyor, suyun üzerinde yürüyebiliyor ve gözden daha hızlı hareket edebiliyor. Sakın fragmanına kanıp filmi bir aksiyon filmi sanmayın; çünkü kesinlikle öyle değil. Film görebileceğiniz en zarif dövüş sahnelerine sahip; oyuncular adeta 'bale' yapıyor ve tabii ki arka planda Kodo çalıyor. En ilginç olanı da bu sahnelerin şiddete yer vermeksizin 'kansız' çekilmesi. 'Kaplan ve Ejderha' bir anlamda da başarısını koreografına (Yuen Wo Ping) ve görüntü yönetmenine (Peter Pau) borçlu; aynı ekip 'Matrix' ile Oscar kazanmıştı. Şimdi aklınıza filmin Matrix'in Uzak Doğu versiyonu olduğu gelebilir ama öyle değil. Bana kalırsa ancak Matrix, Kaplan ve Ejderha'nın Hollywood versiyonu olabilir. Zaten her iki filmin de konsepti ve kullandığı teknikler farklı; örneğin Kaplan ve Ejderha, Matrix'in esas 'olayı' olan 'kurşun hızı' çekim tekniğine hiç bulaşmıyor. Başka ilginç bir olay da filmin geçtiği dönemde kadınların toplumda oldukça saygın bir yere sahip olması ve çok sıkı dövüşmesi! Filmin hikayesinde bahsederek karakterlerin isimleriyle kafanızı karıştırmak istemiyorum. Tek söyleyebileceğim filmin aşk, onur, cesaret, ihanet ve fedakarlık duygularını stilize bir şekilde perdeye yansıttığı. Uçun, kaçın ama bu filmi görün!



karakoldaşenlikvar!

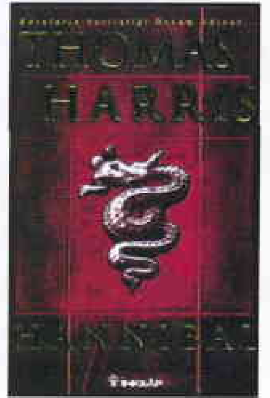


Bu ara yerli filmler tam gaz gösterime girmeye devam ediyor. Bunlardan biri de Sinan Çetin'in bol 'star'lı filmi Komser Şekspir. Sinan Çetin'den pek haz etmem ama Komser Şekspir ile ilginç bir hikaye yakaladığını söyleyebilirim. Sizce bir Türk karakolunda Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler oynanabilir mi? Biliyorum aklınız almıyor ama 'film icabı' denilen bir durum var işte. Kadirizm abimizin tiyatro meraklısı kızı ince hastalığa yakalanmış ve pek fazla ömrü kalmamıştır. Tabii baba yüreği buna dayanmaz ve Kadirizm en azından kızının son günlerini mutlu geçirmesi için koca karakolu bir tiyatro sahnesine dönüştürür ve kodesteki çeşitli Beyoğlu karakterlerini de oyuncu yapar. İşte bu noktadan sonra cümbüş başlar. Öncelikle filmde



çok sağlam espriler olduğunu söylemeliyim; Okan Bayülgen ve Özkan Uğur (mfÖ) filmi götürüyorlar. Sokak insanlarıyla ilgili birtakım mesajlar da aralara serpiştirilmiş. Ona buna kahkaha attıktan sonra ister istemez kafam kurguya takıldı. Tamam, absürd bir film yapmışsınız ama absürdlüğün de bir dozajı yok mudur? Özellikle Sinan Çetin'in yırtık dondan fırlar gibi filmin sonunda çıkması beni bir hayli bunalttı. Ayrıca onca LAPD geyiğine gerek var mıydı? Uzun lafın kısası bu filmi görelim ve sinemamızı destekleyelim...

dr.lectergeridönüyor...



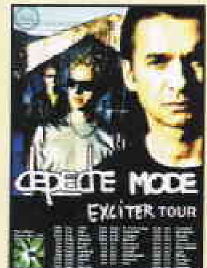
Bu ara yerli filmler tam gaz gösterime girmeye devam ediyor. Bunlardan biri de Sinan Çetin'in bol 'star'lı filmi Komser Şekspir. Sinan Çetin'den pek haz etmem ama Komser Şekspir ile ilginç bir hikaye yakaladığını söyleyebilirim. Sizce bir Türk karakolunda Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler oynanabilir mi? Biliyorum aklınız almıyor ama 'film icabı' denilen bir durum var işte. Kadirizm abimizin tiyatro

GİDİLESİ-GÖRÜLESİ

babylon

Bilmem farkında mısınız ama geçtiğimiz ay İstanbul'da birçok deprem oldu. Merkezi Babylon olan bu depremler müzik severleri bir hayli salladı. Belki bazılarınız bu şoklara tanık olmuşsunuzdur; Brooklyn Funk Essentials bir kere daha İstanbul'daydı ve ben Babylon'un sürpriz öğrenci politikası yüzünden bir kere daha izleyemedim (geçen geldiklerinde de deprem olduğundan konserleri iptal olmuştu). Ama daha sonra olayı tatlıya bağladık. Okay Temiz ve Harem (hani şu Fitaş'ta bangır bangır çalıp insanları göbek attıran grup) vurmalı meraklılarını ritimleriyle bir güzel yumuşattı. Ve son olarak da Burhan Öçal, Jamaaladeen Tacuma ile beraber sahne alarak piyasa müziklerle kirlenen kulaklarımızı oryantal funk ile temizledi. Ay boyunca gerçekleşen diğer etkinlikler de cabası. Bu saydığım isimlerden hiçbirini bilmiyor olabilirsiniz. Tek iddia edebileceğim bu adamların gerçekten müzik yaptığı. Müziğin evrensel diliyle ilgileniyorsanız ve dansetmeyi seviyorsanız Babylon'a takılmanızı öneririm. Geçen ay kaçırdınız bari bu ayı kurtarın!

GELİYORLAR!



Dave Gahan, Martin Gore ve Andrew Fletcher'dan kurulu olan Depeche Mode, 30 Ekim 2001'de İstanbul'da! Evet, inanılmaz bir olay ama bir son dakika golü yemezsek onları canlı izleyebileceğiz. 23 Nisan'da (insanın neşe dolduğu gün) yeni albümleri Exciter'dan Dream On single olarak piyasaya çıkı- →

neokuyoruzneyapıyoruz?

meraklısı kızı ince hastalığa yakalanmış ve pek fazla ömrü kalmamıştır. Tabii baba yüreği buna dayanmaz ve Kadirizm en azından kızının son günlerini mutlu geçirmesi için koca karakolu bir tiyatro sahnesine dönüştürür ve kodesteki çeşitli Beyoğlu karakterlerini de oyuncu yapar. İşte bu noktadan sonra cümbüş başlar. Öncelikle filmde çok sağlam espriler olduğunu söylemeliyim; Okan Bayülgen ve Özkan Uğur (mFÖ) filmi götürüyorlar. Sokak insanlarıyla ilgili birtakım mesajlar da aralara serpiştirilmiş. Ona buna kahkaha attıktan sonra ister istemez kafam kurguya takıldı. Tamam, absürd bir film yapmışsınız ama absürdlüğün de bir dozajı yok mudur? Özellikle Sinan Çetin'in yırtık dondan fırlar gibi filmin sonunda çıkması beni bir hayli bunalttı. Ayrıca onca LAPD geyiğine gerek var mıydı? Uzun lafın kısası bu filmi görelim ve sinemamızı destekleyelim...

oscar'dadenge

Bu sene de Oscar heykelcikleri sahiplerini buldu. Oscarlar film endüstrisinin en büyük ödülleri olarak kabul görüyor. Herkes o akşam bayramlıklarını giyerek, o görkemli sahnede isimlerinin okunmasını bekliyor. Töreni izlemek için bol kafeinli sıvılar tüketmeniz gerekiyor (malum saat farkı). Birkaç sürpriz ismi saymazsak akademinin ödülleri kardeş payı yaptığını söyleyebilirim. Gecenin sunuculuğunu aktör/komedyen Steve Martin yaptı; gece boyunca Russel Crowe ile uğraştı ve sektöre bir güzel gıydirdi. Sting ve Björk en iyi orijinal şarkı adayları arasındaydılar. Sting yine efendi gibi giyinip gelmişti ama Björk'ün ne giydiği tarif etmek biraz zor; bir 'kuğu' giymiş desem? Gelelim ödüllere, bence 'Kaplan ve Ejderha'nın En İyi Yabancı film de dahil olmak üzere 4 Oscar alması gecenin en şık olayıydı; özellikle görüntü ve sanat yönetmeni ödüllerini sonuna kadar hakettiğini düşünüyorum. Diğer ödüller Gladyatör (5) ve Trafik (4) arasında gidip geldi. Gladyatör, belki En İyi Film ödülünü aldı ama En İyi Yönetmen koltuğuna Ridley Scott yerine marjinal filmleriyle tanınan Steven Soderbergh (Trafik) oturdu; bir anlamda hak yerini buldu. Ridley Scott'ın (Blade Runner, Alien) yeri benim gözümde başkadır ama bu sefer durum farklı. Russel Crowe, 'En Erkek Oyuncu' ödülünü alırken, Julie Roberts (Erin Brockovich) da 'En Çenesi Düşük' ödülünü kaptı (hatun 45 saniyelik teşekkür süresini tam 4 kat çiğnedi!). Bir başka haz aldığım olay da En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu ödülünü Trafik'deki rolüyle Benicio Del Toro'nun (Snatch, Olağan Şüpheliler) alması oldu; adam gerçekten cool bir oyuncu. Bakalım seneye kimler ödülleri kucaklayacak? Biz de hala 10'lar halinde ekmek yemeye devam edelim (fırın hesabı).







alaturkaesintiler



Gerçi bu albüm uzun bir süredir piyasada ve ben de uzun bir süredir dinlemekteyim ama Burhan Öçal'ın geçen ayki Babylon performansından sonra albümden şöyle bir bahsetmek istedim (hatta şu an onu dinliyorum). Aslında Limp Bizkit yazmayı düşünüyordum ama kısmet değilmiş. Groove Alla Turca albümünde Burhan Öçal'a basçı Jamaaladeen Tacuma ve grubu eşlik ediyor. Albümün vokal ağırlığı Natacha Atlas'ın o kıvrak sesi üzerinde. Groove Alla Turca geleneksel Türk ezgileriyle caz ve funk türlerinin bir araya geldiği bir mozaik. Şarkılar biraz turistik, biraz nostaljik biraz da oryantal. Üflemeliler, vurmalılar ve yaylılar albüm boyunca güzel bir şekilde birbirine karışıyor. 'Katibim' klasiğinin yeni rap düzenlemesi ise çok ilginç: "Eskiden faytonken arabası oldu mersedes markası... Katibimin saçları papatya sarısı... Hikayenin gerisi artık Heybeli'de mehtap gezisi... Sandalları unut çünkü boğaz kirlendi..." Anlayacağınız sözler aynen günümüze uyarlanmış. Bana göre Groove Alla Turca tamamıyla içimizden gelen bir ses, bizden biri... ■ ■ ■

Burak Akmenek



➔ yor, 14 Mayıs'da da albümün kendisi teşrif edecek. Exciter'ın çıkmasıyla Depeche Mode da yollara döküldüyor. Turnenin son ayağı da İstanbul (Atina'dan hemen sonrayız). Hatırlarsanız U2 da İstanbul'a gelir gibi yapmıştı ama Atina'dan sonrası yememişti nedense. Bir başka küçük haber de Dave Gahan'ın solo bir albüm çıkaracağı; albüm hakkında caza yatkınlığı dışında pek fazla bir veri yok. Konser için birazcık sabır; sadece 215 güncük kaldı!



FESTIVAL ZAMANI!

Festival başlıyor, kitapçıklarınızı aldınız mı? İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı tarafından bu yıl 20. düzenlenen İstanbul Film Festivali 14-29 Nisan tarihleri arasında sinema severlerle buluşuyor. Program yine oldukça yüklü; toplam 180 film 20 bölüme dağıtılmış. İlk bakışta gözüme çarpanlar kült sinemacı Roger Corman'a ve sıradışı yönetmen Michael Haneke'ye ayrılan bölümler. Ayrıca Marcello Mastroianni ve Bernardo Bertolucci'ye de özel birer bölüm ayrılmış. Kanlı Yakuza filmleriyle ünlenen aykırı Japon yönetmen Takashi Miike'nin filmlerini de özellikle tavsiye ediyorum. Geçen seneden farklı olarak seans sayısı beşe çıkarılmış; gece yarısı filmlerine aynen devam. Zamanınız varsa, kesinlikle Beyoğlu'na uğrayıp festivalin kendine özgü atmosferine dahil olmalısınız.





turnuva, frp, projeler derken...

Bir turnuvaya gittik, ortalık birbirine girdi..

Kendimden şüphe edesim geliyor. Sen Counter-Strike ikinci hafta maçları için evden çık, Bilişim Vadi-si'ne git, içeri adım attığın anda elektrikler gitsin, ortalık yarım saat karanlığa gömülsün, maçlar yapılamasın. Ama inanın ki bozulan bilgisayarlarda benim parmağım yok. Bir tanesi durduk yere network'u algılamamaya başlasın, kırk dakika gecikme yaşatsın, bir diğeri kendisine takılan GeForce'u beğenmeyip burun kıvırsın, yirmi dakika da o yesin. Hatta arada deprem bile yaşamışız ama neyse ki bundan haberimiz yok. Bir de hissetsek yarım saat de panikten dolayı rötar yapardık herhalde. Öyle ya da böyle Counter-Strike turnuvası ikinci elemelerini de kazasız belasız atlattık gibi görünüyor. Aslına bakarsanız turnuvaya dair anlatılacak o kadar çok şey var ki.. Onur'un son altı ayda söküp takmadığı kadar makineyi 48 saat boyunca kurması, düzeltmesi "Delicem olum, gene nerede aksilik var!! Ağlıycam şimdi!!!"leri, Selçuk'un server'ın başında kamp kurup iki gün boyunca nöbet beklemesi, Q klanının "Aramis bombala!" "Aramis vur!" şeklindeki radyo mesajları, HTP-FD maçının soluklar tutularak seyredilmesi, Gökhan'la bana yaka kartı basmayı unutan Tuğbek'in başının etini yememiz, daha neler neler. Aslında FRP oyuncularına biraz ayıp oluyor galiba "Bari şu sayfalarda Counter muhabbeti yapmayın, yettiniz artık !" derlerse boynumuz kıldan ince, ama turnuva ortamı öyle eğlenceliydi ki, onunla ilgili bir kaç söz etmeden geçemedim.

> « Tıpkı bizim üzerinde uğraştığımız oyun projesi gibi, kalabalık bir grup FRP oyuncusunun da hayata geçirmek istedikleri farklı bir projeleri var.»



Yeni dizayn, yeni öneriler..

Hep ben mi anlatacağım, biraz da siz anlatın bakalım, dergiyi nasıl buldunuz? Güzel olmuş di mi? Yeni dizayn için başta Sinan, Tuğbek ve Didem olmak üzere uzunca zamandır kafa yoruyorduk ama galiba değdi. Elbette yalnızca sayfa dizaynını değiştirmekle kalmadık. Yeniliklerden derginin hemen her köşesi nasibini alacak, buna FRP köşesi de dahil. Bundan böyle FRP köşesinde bazen sizlerin mektuplarına yer vereceğiz, bazen çok yakınımızdaki gelişmelerden sizleri haberdar ederek memleketteki FRP oyuncularının arasındaki irtibata yardımcı olacağız, bazen de ödüllü sürprizlerimizle karşılaşacaksınız (Gökhan neler tasarlıyor bir bilseniz!). Her an her şeye hazırlıklı olun diyorum!

Tüm bunların dışında, geçen ay da bahsettiğim gibi FRP adını yeni yeni duyanlar, ya da bilgisayarda FRP oynayıp da "Nedir şu masaüstü FRP'si dedikleri ?" diye soran okuyucular da var ve her zaman da olmaya devam edecekler. Aslına bakarsanız bu ay mektubunu aldığımız UnReal'in de söylediği gibi pek çok kişi FRP kitaplarına, zarlara,, Dungeon Master kavramına çok uzak değil, en azından isimlerini bir kaç kez duymuşlardır. Ama her ay bu kervana yeni meraklılar katılacağı için dergide yeni başlayanlara yönelik bir bölüm açmanın bu işe kesin bir çözüm getireceğine inanmıyorum. Belki www.level.com.tr 'de bunu yapmamız mümkün olabilir. En azından masaüstü FRP'sine giriş için açıklayıcı temel bilgileri sitenin bir taraflarına yerleştirip yeni oyuncuları oraya yönlendirebiliriz. Yalnız bu ay derginin yenilenmesi şerefine (ve eski oyunculardan özür dileyerek) "masaüstü FRP'si" kavramını bir kez daha açıklamayı uygun görüyorum. Hazır mısınız :

Masa üzerinde tiyatro

Dostlar, FRP, yani Fantasy Role Playing, kökenini bir psikoterapı yöntemi olan drama oyunlarından alır. Olayın özü, her oyuncunun farklı bir rol üstlenmesi ve bir oyun yöneticisinin(ki biz buna FRP'de Dungeon Master adını veriyoruz) denetiminde kendi karakterini canlandırmasıdır. Oyun yöneticisinin görevi ise oyunculara konuyu anlatmak, bulundukları mekanları, karşı karşıya oldukları durumları açıklamak, oyuncular dışındaki karakterleri canlandırmak, kısaca onların gözü, kulağı olmaktır. Oyun senaryosu önceden oyun yö- →

neticisi tarafından kabaca belirlenmiş olsa da, roller doğaçlama olarak canlandırıldığı için senaryo çok çeşitli yönlere esneyebilir. Oyuncuların seçecekleri her yol, konuştukları her kişi senaryonun akışını değiştirecektir. Burada usta bir oyun yöneticisinin yapması gereken hem oyunculara fazla müdahale etmeden onlara serbestlik sağlamak, hem de onları gizliden gizliye yönlendirerek senaryodan çok fazla kopmalarını engellemektir.

FRP oyuncusunun donanımları

Diyebilirsiniz ki "Zarlar ve kitaplar ne işe yarıyorlar ?" Kitaplar, oyuncular için çoğunlukla kaynak oluşturan eserlerdir. Örneğin oyunun oynandığı kara parçasını anlatan bir kitaptan kıtanın doğusuyla ilgili bilgi edinen bir oyuncu, çocukluğu doğuda geçtikten sonra yağmacı haydutlarca kaçırılıp, köle ticaretiyle batıya kadar sürüklenmiş bir half-elf'i daha kolay ve daha gerçekçi oynayacak-







tır. Ayrıca kitaplar, bölgenin yönetim şekli, sosyal yapısı, coğrafik şekilleri gibi konularda bilgi vererek oyun yöneticisinin zamandan önemli ölçüde tasarruf etmesini sağlarlar. Bazı kitaplar da yalnıza yeni kurallar üzerine olabilir. Örneğin dövüş sistemini yetersiz bulan oyuncular, farklı dövüş kuralları seçeneklerinin yer aldığı bir kitaba başvurabilirler.

Zarlar ise, oyuna biraz daha renk gelmesi ve şans faktörünün de işin içine girmesini sağlarlar. Oyuncuların canlandırdığı her karakterin tıpkı bilgisayar oyunlarında olduğu gibi sayısal özellikleri vardır ve bu özelikler onların yeteneklerini belirler. Örnek vermek gerekirse, bir hırsızın bir büyücüden çoğunlukla daha çevik olduğunu düşünün. Yüksek bir yerden düştüklerinde hırsızın kendini toparlaması ve kafaüstü çakılmaması için zarda atması gereken sayı, büyücününkine göre çok daha düşük olacaktır. Ancak dedik ya, şans bu, bazen de hırsızların ayağı kayabilir!

Bir diğer önemli nokta da masaüstü FRP'lerinde bilgisayar oyunlarının aksine kazanmak, kaybetmek gibi kavramlar yoktur. Amaç, gruptaki herkesin rolünü canlandırarak karşılarına çıkan engelleri aşması, aldıkları görevleri tamamlayarak hoşça vakit geçirmeleridir.



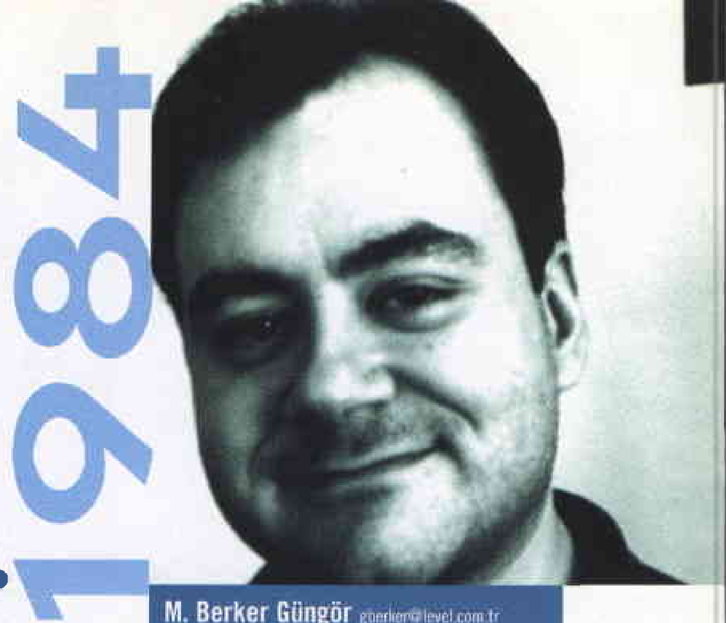
Ne, nerede, ne kadar ?

Eğer FRP'ye ilgi duyuyor ancak nereden ve nasıl başlayacağınızı bilemiyorsanız "Introduction to D&D 3rd Edition" adlı hazır seti edinmenizi öneririm. İçinden bir zar seti de çıkan bu kutuda, oyunun temel ilkeleri anlatılıyor ve içinde yeni oyuncular için hazır bir senaryo yer alıyor. Eğer kendinize ve İngilizce'nize daha fazla güveniyorsanız D&D 3rd Edition Player's Handbook ve Dungeon Master'S Guide adlı kitaplarla işe girişebilirsiniz. İlk saydığım seti n fiyatı yakın zaman önce 10 Dolar, diğer kitaplar ise 20 Dolardan satılıyorlardı. Dolar bazında önemli bir artış olmadığını sanıyorum ama malum kriz nedeniyle kitapların fiyatları da yaklaşık bir buçuk katına çıktı. Bu konuda daha detaylı bilgi için www.wizards.com'dan D&D'ye bir göz atabilirsiniz.

İster eski, ister yeni oyuncu olun, her türlü mektuplarınıza açığız. Bu arada temel bilgileri vereyim derken asıl anlatmak istediğim konu güme gitti. Tıpkı bizim üzerinde uğraştığımız oyun projesi gibi, kalabalık bir grup FRP oyuncusunun da hayata geçirmek istedikleri farklı bir projeleri var. Ne olduğunu, neler yaptıklarını sayfanın sonunda bir kaç satırda geçiştirmek istemiyorum. Gelecek ay bu konuyla ilgili çok detaylı bilgiler ile karşınıza çıkacağız. Şimdilik sürprizi bozmayalım (Siz proje sahiplerine de buradan tekrar "Kolay gelsin arkadaşlar" diyorum!). Herkes kendine çok iyi baksın, görüşmek üzere ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





yolda olmak... 1984

Neden bu acele, yetişmen gereken bir yer mi var dostum?

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Baba, bahar geldi, ne diyorsun? Geldi de bana mı geldi? Dört bir yanım beton olmuş, sen ne diyorsun be!

Eeee, Amerikalılar Mars'a adam gönderecekmiş? Yavrum sen Aksaray-Taksim arasını kazasız belasız gidebiliyor musun? Yat kalk dua et!

Ha, bu arada, sıfır kilometre Harley alacakmışsın diye duyduk? Bu krizde? Ben? Sıfır Harley? Bana bak, yumruk içinde bırakırım seni, dalga mı geçiyorsun lam?!

Baba niye bu kadar negatif bir adam oldun sen yaw? Kalkıp halay çekecek halim mi var eşşek sıpası! Dur kaçma, içine bade koyacam!

Kaldırımda durmuş yüzümde bir gülümsemeyle caddeyi ve insanları süzüyorum. Otomobiller, otobüsler, kurye motorsikletleri, yayalar, hepsi çıldırmış gibi hızla ilerlemeye çalışıyorlar sımsıkı kilitlenmiş olan trafikte. Herkesin bir yerlere yetişmesi gerekiyor, herşey her an daha da acele, daha da çabuk yapılmalıymış gibi bir halleri var.

Kaldırımın kenarına dizilmiş olan tretuvar taşlarına ilişiyor gözüm, dümdüz bir sıra halinde uzanıyorlar sokaklar ve caddeler boyu. Hemen önümdeki taşın üzerine çıkıyorum, sanıyorum boyum şimdi on santim daha uzadı. Çizmelerimin burunlarının ucunda yükseliyorum, dengede durmaya çalışıyorum. Dengede durmanın nasıl bir duygu olduğunu unutmamalıyım, bir tarafa yuvarlanıp gitmemek için çok önemli bu. Çevremde tüm dünya deliler gibi koşturup duruyor, ben çizmelerimin burnuna bakıp gülümsüyorum. Yetişecekleri yere yetişsinler bakalım, benim acelem yok. Hiç acelem olmadı.

Kafamı kaldırıp yeniden caddeyi süzüyorum, beklediğim kişi gecikti ama önemi yok, benim acelem yok. Şimdi trafik biraz daha hareketli, en azından araçlar durdukları yerde korna çalmaktan vazgeçmişler. Evet, şimdi çılgın manevralarla birbirlerinin sağından solundan geçmeye çalışıyorlar. Sürücüler korna yerine kocaman açılmış ağızlarını kullanıyor, tüm dişlerini ve hatta bademciklerini göstererek birbirlerine bağırıyor, küfür ediyorlar. Yine gülümsüyorum, her zamanki şey işte. Trafiğe çıktığımda bana da sık sık korna çalarlar, genellikle sürat limitini aşmam. Tabii ki İstanbul trafiğinde herkes 100-120 yaparken, 60 sınırını pek aşmayan bir adamla karşılaşmak canlarını sıkıyor.

Officia deserunt mollit anim id est laborum. Et harumd dereud facilis est er expedit distinct.



«Berker her zaman yolda olmayı varmaktan daha fazla seviyor...»

Gözlerim caddeyi ve kaldırımları tarıyor, beklediğim kişi görünürlerde yok, ama önemi yok. O an trafiğin içinde ilerleyen araçlardan birinin binicisi ile gözgöze geliyorum. Binici, çünkü bu eski bir motorsiklet, eski ama bakımlı ve sesinden saat gibi çalıştığı anlaşılıyor. Yarım kaskı ve eski deri ceketi motoruyla oldukça uyumlu, acelesi olmayan bir adamın donanımları bunlar. Bir an birbirimize bakıyoruz, eğer bir motorsikletin üstünde olsaydım ona selam verirdim, ama yayayım ve onun dikkatini bölmemeliyim. O da tıpkı benim gibi kullanıyor motorunu, deli gibi akan trafiğe aldırış etmeden, yavaş ve kararlı bir tempoyla, tadını çıkara çıkara gidiyor. Ah, şimdi bir motorsikletin üzerinde bomboş bir yolda olmayı isterdim.

Siz hiç ılık bir bahar günü boş ve ıssız bir yolda motorsiklet kullandınız mı? Ama deli gibi hızlı değil, ortalama 50-60 kilometrelik bir süratle. Bu iş için en uygunu Harley'dir şüphesiz, ama ben iki tekeri, bir motoru ve rahat bir selesi olan herhangi bir motoru reddetmem, hiç reddetmedim. Bu araba kullanmak gibi değildir. Yol hafif bir tempoyla çizmenizin hemen altından akıp gider, tıpkı pınardan akan saf ve berrak su gibi. Rüzgar yüzünüzü okşar, size doğadan ve insandan çeşitli kokular taşır. Yeni sürülen tarlaların kokusu, denizin kokusu, sıcak asfaltın ve taze benzinin kokusu. Etrafınızda çelik ve camdan bir kafes yoktur, orada hayatın tam göbeğinde çırılçıplak ve korunmasız yol alırsınız. Ama bacaklarınızın arasında homurdanan o çelik kısrak size yalnız olmadığınızı hatırlatır. "Buradayım dostum, seninle beraberim ve hiç acelem yok." Evet, hiç acelemiz yok.



Yavaş ve kararlı bir biçimde asfalt akıp geçer ayaklarımın altından, çünkü acelem yoktur ve yolda olmayı severim. Yolda olmak yaşamak ve öğrenmektir. Görmek ve anlamak. Her zaman duraklayabilirim yorulduğumda, kısa bir mola verebilirim, ama aslında varacağım son bir adres vardır tüm o yolculuğun sonunda. Oraya varmak için de acele etmeme gerek yok nasılsa, çünkü zamanım gelince istemesem bile durmam, yorgun bir hareketle kontağı son kez kapatırım. Ama şimdilik acelem yok. Hem de hiç acelem yok... ■ ■ ■

had safhada

PC Oyunları Ölüyor mu?

PC oyun üreticilerinin çoğu tası tarağı toplayıp, konsol sularına yelken açmak üzereler. Nedir bu büyük göçün nedeni?

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Bu ay köşende neden mesaj vermedin? Geçen ayki yazıya bir tek mail geldi baba, kendime mi yazıyorum o kadar yazıyı merak ediyorum.

Bu aralar ne oynuyorsun? Bu aralar Undying'i ikinci kez bitiriyorum. Doyamadım şu oyuna.

5 Nisan'da deprem olacak diyorlar? Doğrudur. O gün herşey olabilir. 1994'te de devalüasyon olmuştu. Ne de olsa benim doğum günüm :)

Bilgisayar oyunlarından ne zaman bıkacaksın? Sen ne zaman saçma sapan sorular sormaktan bıkacaksın?

Son iki aydır ülkemize hiç oyun gelmediği dikkatinizi çekti mi? Bunun en büyük nedeni telif yasasının kör topal da olsa çıkmış olması. Böylece kopya oyun getirenlerin işi iyice baltalandı. Ama işin ilginci Aral İthalat gibi orijinal oyun dağıtıcıları ve hatta biz de dahil olmak üzere CD'lerini yurtdışında üreten birçok firma, birçok eksik yanı olan telif yasası yüzünden mağdur olmuş durumdayız. Ama bu yazımda size bahsetmek istediğim şey, PC oyunlarının ülkemizdeki durumu değil. Büyük oyun üreticileri PC oyunlarından soğumaya başladı. Ve belki de birkaç yıla kadar PC için oyun üretimi duracak hale gelebilir. PC'ler tıpkı eskiden olduğu gibi sadece iş için kullanılan sıkıcı makinalar haline gelebilir. Şaka gibi mi geldi? O zaman size 10 yıl önce oyun denince akla gelen tek isim olan Amiga'nın şu anda nerede olduğunu soruyorum. Oyun firmalarının PC'den soğumasının iki nedeni var: kopya piyasası ve konsol oyunları. Eskiden bir PC oyununun kopyası, oyun çıktıktan iki hafta sonra kopya piyasasına düşerdi. Artık Internet sayesinde yeni bir oyunun kopyasını bulup indirmek, hem de oyun piyasaya çıktıktan hemen birkaç saat sonra, işini bilen birisi için çocuk oyuncağı. Kopyasını yapmak ve bulmanın nispeten zor olduğu konsol oyunlarıysa son dört senedir, ister inanın ister inanmayın, yapımcılarına PC oyunlarından yirmi kat daha fazla para kazandırıyor. Kendi açınızdan düşünün, elinizdeki kısıtlı imkanlarla bir şeyler üretiyorsanız, imkanlarınızı size 1 milyon kazandıran bir işte mi, yoksa 20 milyon kazandıran bir işte mi harcarsınız? Sanıyorum, bu sorunun cevabı hepimiz için çok basit.

Babalar Bir Arada!

Geçtiğimiz ay içinde Amerika'da yapılan Game Developers Conference'da (Oyun Üreticileri Konferansı) toplanan büyük oyun üreticileri bu konu üzerine tartıştı. Konsol ve PC'nin birbiri üzerindeki avantajları toplandığında konsollar açık ara önde gözüküyor. Sadece satış rakamları ve kazandırdığı para olarak değil, teknolojik olarak da bakmak gerekiyor konuya. Dört sene önce PC'lerin konsollara göre en büyük teknolojik avantajı, çok daha kapsamlı oyunların yapılabilmesine izin veren CD-ROM idi. Artık PC'ler bu yönden de geri kaldı. Bütün Dreamcast ve Playstation 2 oyunları DVD-ROM'ların müthiş kapasitesinden sonuna kadar yararlanırken, henüz PC'ler için tek bir DVD-ROM oyunu üretilmedi.

PC'lerin şu an için teknolojik açıdan avantajlı gözüktüğü tek yön, Internet bağlantısı ve Online oyunlar. Henüz hiçbir konsol bunu tam anlamıyla başaramadı. Ama X-Box piyasaya çıktığında konsolların bu açığı da kapanacak ve PC'ciler için işler biraz daha zorlaşacak.

Konsolların ikinci avantajı, oyun oynamadan önce ve oyunu oynarken hemen hemen hiçbir teknik angarya ile uğraşmak zorunda olmamak. Bir PS sahibi, oyunu alır, eve gelir, konsola takar ve zevkle oynar. Peki PC'deki durum nedir? Daha kurulumda başlayan problemler, ekran kartı sorunları, bilumum Windows ve Direct X eblehlikleri, donanım uyumsuzluğu, bilgisayarın yavaşlığı yüzünden kare atlamalar, anlamsızca zırt pırt çöken, kilitlenen, masaüstüne dönen oyunlar, PC oyuncularına illallah dedirtmiş durumda. Haliyle, bu tür problemleri değil çözebilecek, daha anlayabilecek yaşta olmayan birçok küçük oyuncu da çareyi "baba bana pileysıtayşın al nooouur!" demekte buluyor. Tabii sadece küçükler değil, bilgisayar çağından geri kalmış, ama akşam evine döndüğünde ağız tadıyla iki üç saat Tomb Raider oynamayı, anlamsız Tele Vole programlarını seyretmeye tercih eden babalar da anlaması ve oynaması çok daha kolay Playstation, PS2 ve Dreamcast oyunlarını tercih ediyorlar. Microsoft'un zaten Windows gibi altın yumurtlayan bir tavuğu varken neden X-Box olayına girdiler zannediyorsunuz?



«Belki de birkaç yıla kadar PC için oyun üretimi duracak hale ve PC'ler de eskiden olduğu gibi sadece iş için kullanılan sıkıcı makinalar haline gelebilir.»

Henüz Bitmedi

Bütün bunlar toplanıp bir araya geldiğinde, PC için oyun üreten birçok firmanın neden yavaş yavaş konsol piyasasına kaydığını anlaşılıyor. Peki, PC'ler bu göçe daha ne kadar dayanabilir? Yoksa birkaç yıla kadar hepimiz televizyon karşısında, elimizde gamepad oyun oynarken, Fallout ve X Wing Alliance oynadığımız o altın günleri yad mı edeceğiz? Madalyonun öbür yüzünü, PC oyunlarının gücü ve avantajlarını da önümüzdeki ay inceleyeceğiz. Ve o zaman karar vereceğiz PC oyunlarının gerçekten ölüp ölmeyeceğine ■ ■ ■

akilekara

cesur yeni dünya



Yasalar sağolsun, bu sefer iyiler önde gibi. Umarız hep böyle gider!

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Ofiste en çok canını sıkan ne? Müzikten zerre anlamayan bir dolu adamla bir arada olmak. Aynı bayık şarkıları dinlemekten sıkıldım.

Ofiste seni en deli eden şey ne? Sinanın sürekli oyun demo ve videoları çekip Internet'i sömürmesi. Biz nasıl oyun oynicaz?

Ofiste ilk neyi değiştirirdin? Bir yatakhane açardım. Sandalye ve kanepelerde uyumaktan bıktım valla.

Ofisin nesinden nefret ediyorsun? Niye nefret edeyim canım. Ben ofisimi seviyorum. Burası bizim ikinci evimiz.

Bu ay yazacak çok şey var aslında. Ama ben geçen ay unuttuğum bir şeyle başlamak istiyorum. Geçen ay bildiğiniz gibi Cinemaware'in geri dönüşü ile ilgili ayrıntılı bir dosya hazırlamıştık. O dosya için Cinemaware ile görüşürken Türkiye'de bizimde dahil olduğumuz pek çok eski hayranları olduğunu ve o müthiş oyunları hala unutamadığımızı söylemiştik. Onlarda dünyanın diğer ucundaki sevenlerine selam yollamışlardı. İletmeyi unutmuştum.

Aslında bu bizim içinde çok hoştu. Çünkü bugüne kadar aklınıza gelebilecek tüm firmalarla bağlantılarımız oldu. Ne yazık ki kimileri görmezden geldi, kimileri burun kıvırarak bir zahmet yardımcı oldu kimileri ise onlarla ilgilenmemizden mutluluk duydu. Elbette burun kıvıranların derdi ülkemizde oyunlarının satılmaması ve sadece korsan oyun satılan bir ülkeyi kale almamalarıydı. Ama Cinemaware bunu dert etmeden sadece yaptıkları oyunları seven insanlara sempati duyduklarını gösterdiler.

Kara Korsan

Ama yakında burun kıvıran firmalar peşimizde koşmaya başlarsa şaşmayın. Çünkü korsan piyasası büyük bir açmazın içinde. Bu açmazın en önemli sebebi yeni çıkan Telif Hakları Yasası. Çünkü bu yeni yasa sayesinde oyun kaçakçıları kopya oyunlarını gümrükten geçiremeyecek. Eğer bugünlerde oyun satan bir yere gittiyseniz uzun süredir yeni kopya oyunların gelmediğini farketmişsinizdir. Uzun bir süre daha kopya oyun gelmeyecek gibi görünüyor. Bunun da anlamı kopya oyunların önüne geçildiğinden şu an bulunanlar haricindeki oyun firmalarının da ülkemize geleceği.

«Eğer bugünlerde oyun satan bir yere gittiyseniz uzun süredir yeni kopya oyunların gelmediğini farketmişsinizdir. Uzun bir süre daha kopya oyun gelmeyecek gibi gözüküyor. »



Tatlı şey seni... Acıkmış mı benim Babum?

Kırmızı Maymun

Orijinal oyunların yaygınlaşmasının faydalarını size defalarca anlattık. O yüzden tekrar kafanızı şişirecek değilim. Onun yerine bir faydasını hemen göstermek istiyorum. Sizi şu sayfadaki koca kırmızı maymunla tanıştıralım önce. Bu sevimli yaratığın ismi Buba. Her ne kadar isim babası Burak olsa da benim maymunum. Kendisini eğitmeye çalışıyorum. Henüz iyi bir maymun mu olsun yoksa kötü mü karar vermedim. Karakterine karar vermeden önce dediklerimi yapabilmesi gerekiyor.

Şimdilik bu maymundan sadece bende var. Ama 6 Nisan'da Black & White çıktığı zaman hepiniz bir tane edinebilirsiniz. Elbette herkes kendisininkinin iyi mi kötü mü olacağına karar verecek. Zaten Black & White'ın ana teması bu: İyilik ve Kötülük. Benim sevgili Buba'ya sahip olmamamın tek sebebi oyunun Türkiye'de orijinal olarak çıkacak olması. Bu yüzden Electronic Arts tüm dünya ile aynı zamanda bize Black & White oynama şansı tanıdı. Böylece oyunu sizin için didik didik edip gelecek ay kapak konusu olarak sunabileceğiz.

Ak Şehir

Tüm oyun firmalarının Türkiye'ye gelmesi ile Türk oyun geliştiricilerinin de önü açılacak. Yaptıkları oyunlar karşılığında para kazanabilecekler. Daha da güzeli bize ve bizim kültürümüze dair oyunlar oynayabileceğiz. Bu yönde ki ilk güzel haber yine Electronic Arts'dan geldi. Telif Hakları Yasası'nın çıkmasının hemen ardından EA bize özel iki oyunun çalışmalarına başladığını açıkladı. Bunlardan ilki Türkiye Ligine özel bir futbol oyunu. Yani artık Fifa 2001'de niye Türk Ligi yok diye yakınmamıza gerek kalmadı. Tam detaylar belli değil ama muhtemelen bu oyunda ikinci lig takımlarını bile bulabileceğiz.

EA'in ikinci oyun projesi ise Nasreddin Hoca temalı bir oyun. Bu oyun hakkında da çok detay yok ama eğlenceli bir adventure olacağını tahmin ediyoruz. Açıkçası ben kendi adıma tamamiyle Türkçe olan bizden bir şeyler içeren bu oyunları görmek için can atıyorum. İnşallah oyun kaçakçıları, çalıntı oyunlarını Türkiye'ye sokmak için bir yol bulmazlarda bu oyunları ve buna benzer nicelerini oynayabiliriz.

Dediğim gibi bu ay yazacak çok şey var. Ama insan bilgisayarına Black & White yüklü iken pek yazı yazamıyor. Zaten tepemde ki arkadaşlar "Madem oynamıyon geç şu makinada yaz yazını da biz oynayalım!" bakışları ile yazıyı bitirmem yönünde yoğun baskı yapıyorlar. Bari ben Black & White'a döneyimde şunlar sussun. Gelecek ay Buba ve ben burda olacağız. Bekleriz efendim. ■ ■ ■

oyungezer

kendime cevaplar

ve tabii bu cevaplara ulaşmak için sorduğum birkaç soru, hiç gerek yokken kendimi niye sizin önünüzde sorgulayayım ki? Bu da bir soru...

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Hayat mı oyun mu?: Aynı şey olduğu da rivayet edilir ama nedense hayatta save, quit, load gibi seçenekler bulunmaz.

Yaz mı kış mı?: Bahar sıkıntısı. Kış başlamadan bitti biliyorsunuz, sıkıntılı bir baharla geçirdik son 2-3 ayı. Şimdi bence yaz da gelmeyecek, biz bu bahara mahkum edildik.

Aşk mı para mı?: Nerden bileyim? İkisi de insanın hayatını tamamen değiştirebilecek kadar güçlü, ikisi için de cinayet işleyenler var.

Çay mı kahve mi?: Genellikle kahve. İçtiğiniz çayın içinden bazen çöp çıkar hani, birileri o çöpe bakıp "bugün misafir gelecek" gibi primitif bir fal bakarlar. Halbuki Türk kahvesi içerseniz saatlerce konuşulacak bir fal malzemesi çıkarabilirsiniz.

Bu ay, köşemi yazmaya şu an civarında durduğum noktanın çok dışında bir yerden başlayamayı düşünüyordum ama köşelere dört tane kısa kısa soru-cevap yapma fikrini duyunca kısa cevapları çok sevdiğim halde bir de detaya gireyim dedim. Aslında benim tercihim sadece cevap vermekti, sorular standart televole cinsi olsa, biz de böyle magazin magazin cevap versek pek eğlenceli olacaktı ama şimdi kendi kendime ne soracağım ben? Aaa, sordum mu ne? Aaa, bak bi daha yaptım. Tamam o zaman, hiç bozmadan devam ediyoruz.

Soruların muhatabının bizzat ben olması işi biraz zorlaştırıyor elbette. İnsan kendine hergün bir ton soru sorup kendiliğinden cevap üretiyor (ya da cevaplayamıyor bir türlü) şüphesiz ama bunu kimse duymadığı, hatta zaten kimseyi ilgilendirmediği için mesele olmuyor. Şimdi ise gayet ciddiye aldığım bir şey bu soru-cevap mevzusu. Her neyse, işimize bakalım...

SORU 1: NEDEN YAZIYORUM?

Cevap: Çok basitçe, çünkü yazmayı seviyorum demek mümkün ama yeterli değil. Zaten yeterli olsa işte şu kenarda duran kutucuğun içine sığardı ama şimdi potansiyel olarak en az bir paragraf sürecek kadar kelime tüketmeyi düşünüyorum. Yazıyorum çünkü bütün hayatım boyunca kendimi en iyi bu yolla anlattım. Bir süre sonra konuşarak anlaşmak konusundaki yeteneklerimin çoğunu yitirdiğimi farkettiğimde yazmaktan tamamen olmasa da "neredeyse" vazgeçmeyi düşündüm ama bu konuda çok fazla yol aldığım söylenemez. Evet, artık daha az yazıyorum, işin o bölümünü başardım fakat hala konuşarak iletişmeyi pek sevmiyorum. Bunda yaza yaza söyleyeceklerimin çoğunu daha kimse duymadan tüketmiş olmanın da etkisi var şüphesiz. Soruya dönecek olursak; yazıyorum çünkü bu yaptığım şey tıpkı müziğe yetenekli bir adamın elinin altında hiçbir müzik aleti olmasa da bir şekilde müzik yapmayı başarmasına benziyor. Kendimi ifade etmek istemediğim zamanlarda bile hiçbir anlama gelmeyecek, bir daha okuduğumda bana dahi bir şey anlatmayan kelime zincirleri kurabilirim. Bunun adına anlaşılmamak istemek diyebiliriz ve en az anlaşılmak istemek kadar doğal geliyor bana.

SORU 2: NEDEN SORUYORUM?

Cevap: Bu bir soru mu yani? Soru sormayı sorgulamak için bir soruya başvurmak zorunda olmak ne fena bir şey. Cevabını verirken "yok ben en iyisi sormayayım" gibi bir sonuç çıkarma hakkını daha soruyu sorarken kaybediyorsun. Çünkü bu sonuca varmanı sağlayan şey bir soru... Demek ki başka konularda da soru sorduğun zaman bir sonuca ulaşacağını kabul etmen gerekiyor. Bu biraz karışık oldu, konuşarak asla anlatamayacağım, yazarak sadece sezmenizi sağlayabileceğim, kafamın içindeyse saniyeler içinde anlayıp konuyu kapattığım bir soruymuş bu "neden soruyorum?" O yüzden sormuyorum... Her ne kadar böyle bir hakkım olmadığını söylediysem de ben en iyisi sormayayım. Ama üçüncü ve dördüncü sorulardan vazgeçecek değilim.

SORU 3: SEN NEDEN OKUYORSUN?

Cevap 3: Soru, okuyana sorulmuş gibi görünebilir ama hayır, üstünüze alınmayın. Kendime soruyorum "neden okuyorlar yazdıklarımı?" diye. Bu soruya verilecek cevabın sorumlusu aslında benim çünkü. Ama sadece gece uykun kaçtıysa ve yatağın dibinde bulduğun Level'da rastgele açtığın sayfada sadece gözlerini yormak ve uykunun gelmesini sağlamak için yazdıklarımı okuyorsan cevabın sorumlusu sensin, beni ilgilendirmez. Ama yine de göz yoran o harfleri yan yana getiren kişi olarak istersem cevabı ben de veririm. Ama istemiyorum, istemem. Bu ve benzeri istisnai durumlar dışında ise beni okuyanlarınızın çoğunun benim yazma nedenlerimle aynı sebebe dayanarak okuduğunu düşünüyorum. Yani aslında yazan biraz da siz olduğunuz için okuyorsunuz. İlgileniyorsunuz çünkü ne olduğunu biliyorsunuz.

> «Beni okuyanlarınızın çoğunun benim yazma nedenlerimle aynı sebebe dayanarak okuduğunu düşünüyorum. Yani aslında yazan biraz da siz olduğunuz için okuyorsunuz. İlgileniyorsunuz çünkü ne olduğunu biliyorsunuz.»

SORU 4:

Son soru hep diğerlerinin açıklayıcısı olmak zorundaymış gibi algılandığından bu sorudan vazgeçtim. Kimseyi yanıltmak istemiyorum. Yukarıdaki üç soru ve onlarca satır tamamen birbirinden bağımsızlar ve öyle olduklarını herkes bilsin istiyorum. Yine de kötü oldu bu. Yani sırf bir şeyi kanıtlamak için durup dururken bir sorudan olduk. Üstelik o soru her şeyi açıklayacaktı. Yukarıda gördüğünüz ve muhtemelen bir anlamı olmadığına karar verip sonuna kadar okumaya dayanamadığınız bütün cevaplar bu soruda buluşup bir bütünlüğe ve anlama kavuşacaktı... Hay allah. Neyse bir dahaki sefere ■ ■ ■



inbox



Merhaba sevgili okurlar, işte bir başka Level ile tekrar karşınızdayız. (Öhe, çok klasik oldu yahu...) Neyse, işte mektuplarınızdan seçtiklerim ve işte cevaplarınız. Ne, ben kim miyim?

- Sinan, baksana yav hâlâ soruyorlar "Kimsin bilader?" diye!

- Cık cık cık, gel sen böyle Madd, okurla okur olma...

Ahahahahaaa, geçin baba, aşağıda mektuplar, okuyunnnnn!...



SELAM MADD,

(Kırp...)

Ben zaten Net'den DiabloII oynayamayan bir gencim bir de isimle uğraşmayalım.Direk sorularıma geçiyorum(Altın makas gördüm sanki...) (Hadi ya???-Madd)

1- Cem neden dergiden ayrılıyor?(Ulan deli okur sana ne?!?=))

2- Ya olm Maddy neden her cevaptan sonra gülme işareti koyuyorsun ki bir nedeni var herhalde değil mi?

3- No One Lives Forever oyununu henüz almadım.Orijinal olarak almak istiyorum.Bursa'da bildiğin bir yer var mı?

4- Derginin fiyatı arttı. Ama aslında size de hak vermek lazım yav! o kadar uğraşıp dergi çıkarıyorsunuz.

5- One (Metallica) ne kadar etkileyici bir şarkıdır Ya'Rabbim.Hele Master Of The Puppets uff!!! (saplttım galiba...)

6-İşte rezil bir soru Pink Floyd'dan haber var mı? Yeni kaset falan(çatlıyacam çıkarsınlar bir tane de dinleyelim ağız tadıyla

Neyse mail bu kadar herkesee byeee.

Şahin "The Deathbringer" Yetiş
yetissahin @hotmail.com

Merhaba Şahin, Sen altın makas deyince dayanamayıp kullandım meredi ve mektubunun açılış cümlesi uçtu gitti uzaklara. Ama zaten çok gerekli bir cümle de değildi kendi içinde. Hihohoyt!.. Neyse, aha cevapların, bak bak ağla...

1) İlk defa bir okurun kendine deli şeklinde hitap ettiğini gördüm. Desem yalan olur, daha beterlerini de gördüm çünkü. Neyse, Cem bir yere gitmedi, sadece Level kadrosundan Chip kadrosuna yatay geçiş yaptı. Arada bir buralara da uğrayacaktır, üzme kendüğü...

2) Maddy kim lan? Madeline der gibi! Yardın attın bunca yıllık karizmamı ya, alacağın olsun! Neyse, gördüğün gibi artık koymuyorum o işareti, güler-yüzlü bir adam olmam sanırım herkese batmış. (Çok güleryüzlüyümdür, çoooook! Bildiğin gibi diil!)

3) Valla Bursa'da bildiğim bir yer var, çok da süper kebap yapıyor herifler. Ama herhalde oraya gidip NOLF sorarsan sıkı bir dayak yersin, o yüzden adresini vermiyorum.

4) Valla malıyeti okuyucuya yansıtmamak için kırk takla atıyoruz, üstüne bir de üçlü salto çekiyoruz. Başka da bir şey demeyeceğim, daha iyisini becerebilen varsa buyursun yapsın, şapkamı çıkarır, saygı duyarım. Yani...

5) Ben her zaman için Fight Fire With Fire ve Fade To Black hastası olmuşumdur. Ride The Lightning de fena sayılmaz.

6) Niye rezil olsun ki soru? Fakat o adamlardan ses seda yok, o da ayrı hikaye. Neyse, kal sağlıcakla, gene yaz...

SELAM SİNAN,

Nasılsın, umarım her şey yolundadır. Ben İzmirli Level hayranı zeki. (geçen mailde çoook acelem vardı o yüzden fazla yazamadım.)

(...kırp – BLX)

Eveet geyik bir yana dönmene gerçekten çok sevindim. (gerçi bu mail için biraz geç kalmış olabilirim ama bilgisayara fazla vakıt bulamadım son 2-3 aydır.)

Ben senden birşey öğrenmek istiyorum. İzmirde bilgisayarcının birine gittim (daha önce alış-veriş yaptığım) (adamın gözlerinde hala "$" işareti vardı). Birkaç fiyat falan aldım (AMD – anakart - ses kartı –hoparlör - ram). Ve sonra tüm fiyatları dergidekilerle karşılaştırdım. Oda ne?!!! Dergidekilerden yaklaşık 10$ daha pahalı. Bu normal mi? İstanbul'dan İzmir'e getirme işlemi sonucu ortaya çıkan masrafların eklenmesi herhalde diye düşündüm.

Sonra bilgisayarcı bana "Niye AMD alıyorsun?" Diye sordu. Bende "hem çok daha ucuz hem performansı yüksek hem de dergide bunu önermişler" dedim. O da bana dedi ki "fakat AMD birçok oyun ve programda sorun çıkartıyor üstelik o oyun dergileri birşey bilmezler hepsi yabancı ülkelerde çıkan oyun dergilerinin kopyası (yani sadece Türkçe'ye çevirip basıyorlar)" tabii ki ben bu sözlerin sadece cahil bir dolar manyağı adamın ağzından çıktığını varsayarak dikkate almadım.

Bir de şu kopya oyunlar: kesinlikle haklısınız, İnsanlar emek veriyorlar, alın teri döküp, para harcayıp, sadece biz eğlenelim diye (bir de para kazanmak için) ortaya bir eser çıkartıyorlar. Biz ise tutup onları hiçe sayarak oyunların kopyalarını alıyor ve para kazanmalarını engelliyoruz. Peki söyler misiniz bana bu oyun üreticileri para kazanamazsa, yaptıkları işe nasıl devam ederler? Farzedin ki Diablo 1 gibi güzel bir oyundan istediklerini alamadılar 5 sene sonunda Diablo 2'nin parasızlık sonucu çıkamayacağını söylediler, ya da ülkemize gelen Diablo 2'lerın hepsi bozuk, virüslü vs. vs. olsaydı (olabilirdi) Lütfen arkadaşlar, bu işin önünü kesmek için biraz daha çabalarsanız (sana söylüyorum Sinan, lütfen klavyeye salyalarını damlatıp uyuma) ben şahsım adıma memnun olacağımm. Ve eminim halkımız bu konuda bilinç sahibi olursa bu işin ciddiyetini kavrarsa hepsi size destek olacaktır.

Aksi takdirde Türkiye oyun piyasası diye birşey kalmayacak. Beni dinlediğin için çoook teşekkürler. Umarım derdimi anlatabilmişimdir. Size başarılar dilerim. (bu arada CS için verdiğin cevabı aldım, o adamlara söyleyin bu tür yanlışlıklar yüzünden bir okuyucumuz, sinir krizi geçirmiş, bakkalda awp arıyormuş diye)... Hoşçakalın

Zeki "Enigma" Tuel (İzmir)

Merhaba Zeki, Mektubuna Sinan değil ben cevap vereceğim, ama herhalde diyecek birşeyi olursa o buralara ekler. Askerlik maceralarına gelince, Sinan o kitabı gerçekten de yazdı. Ama kitabı götürdüğü dördüncü yayıncı da gülme krizine girip katılarak ölünce (Katatoni durumu ve akabinde Cardiac Arrest) zavallı YIM bağrına taş basıp kitabını savaş baltasının yanına gömdü. Zamanı gelince çıkaracak ve beyaz adamdan intikamını alacakmış. Ugh! (Sen hiç konuşma! Pis 28 günlük zibidi seniiii – BLX)

O senin bilgisayarcıya gelince, o ve benzeri "bilgisayar uzmanları" ile çok uğraştık yıllarca. Bunlar bilgisayarla hiçbir alakası olmayan, kendini dünyanın en →

outbox

akıllı adamı, herkesi de keriz sanan, sırf trend o yöne döndüğü için "bir voli vurmak, sıkı sakal indirmek" amacıyla dükkan açmış kişilerdir. Bunların eski işleri genellikle dolandırıcılıktır, gözlerine bakarsan anlarsın. Tabii hepsi değil, ama sayıları bir hayli fazla. Ve bugün ülkenin içinde bulunduğu sonu gelmek bilmeyen krizlerin sebebi de aslında sadece politikacılar değil, heryeri sarmış olan bu sözde uyanıklardır. Benzine yüzde 10 zam gelir, bunlar o bahaneyle peynire yüzde 50 zam koyarlar. Ahlaksız, namussuz, namert, ve haindirler amma fırsat bulunca mangalda kül bırakmaz, ay-yıldızlı sancağı kimseye kaptırmazlar! Memleketin kurtulması için bu tür adamların ekmek yiyememesi gerekır. Bunları iyi tanıyın ey genç kardeşlerim, ve eğer gerçek vatanseverler iseniz bunlar gibi davranıp ülkenize ihanet etmeyin! Kusura bakmayın, bu konuda gerçekten doluyum ve eğer derginin başına bela açmak istemiyorsam ŞİMDİ çenemi kapatmam gerekir. Neyse, bize yazdığına sevindik, tekrar yaz ve fikirlerini beyan etmekten sakınma. Hoşçakal...

MERHABA,

Mart ayında yine dopdolu bir Level karşıladı bizi. Kanımca bazı değişiklikler olmuş. Cem gene Kısa Kısa bölümündeki hikayeleriyle bize Brezilya dizilerini aratmazken, dergide özerk bir bölüm gibi duran Play the Playstation bölümünü dergiden ayrı bir ek olarak görememek bizi pek sevindirmedi. Ekonomik kriz sizi de etkilemiştir kuşkusuz.

Dergi ile ilgili düşüncelerimi aktardıktan sonra sizlerle paylaşmak istediklerim bazı şeyler var. Geçen sayılarda Sinan'ın bahsettiği bir konuya tekrar değinmek istiyorum. Internette'ki Türk oyun sitelerinde açılan forumların açılış amaçlarından ne kadar saptığını, panolarda yer alan konuşmaların ne kadar düzeysiz ve saygısızca olduğunu, Türkiye'deki çok ufak bır kesımin (oyunseverler diyebileceğimiz ınsanlar) ilgi alanına giren konuları ellerinden geldikçe saptırdıklarını ve yapay polemikler, gündemler oluşturduklarını görüyoruz. Tabii ki tüm oyunseverler Internet'e bağlanıp bu forumları takip etmiyorlar. Zaten etseler bu saçmalıklara göz yummazlar.



Durum böyle olunca ben de dahil birçok insan bu forumlardan nefret etmeye başlıyor, bir şey sormaktan veya burada yazan önerileri okumaktan kaçınıyor. Bunları neden mi size yazıyorum? Bu yazıyı size Level'in Türkiye'de en çok satan oyun dergisı olmasından öte, editörlerinin kafalarını iki boyutlu ekrana gömmemiş, sadece ayda bir dergi bir CD basıp bunları 2.950.000 TL'den satarak oyun dergisi olunamayacağını bilen insanlar olduğunuzu bildiğim için yazıyorum.

Ve diyorum ki; madem web sitesini de açmışsınız, derginin bir kısmını buraya taşıyın ve güncelleyin ki bizler de gelişmelerden haberdar olalım, en son sürücüleri, programları vs bilgileri elimizde sözlükle yabancı sitelerde aramayalım. Mart sayısında Level'in web sitesinde forum açılsın diyen arkadaşa da katılıyorum. İşlerimiz çok yoğun demişsiniz. Umarım ileride bir forum açılır. Ayrıca donanım bölümü ile ilgili web sayfasında bir köşenin olacağını belirtmiştiniz ama hala ortada yok.

Dergideki forum kısmında, bazı arkadaşların yolladığı mektuplarda bahsettikleri konfigürasyonların nispeten "uçuk" olduklarını görüyorum. Acaba bugüne kadar hangi oyun Geforce2'nin tüm özelliklerini kullanabildi veya kullanabilecek? Bu mektupları rastgele mi dergiye koyuyorsunuz bilmiyorum ama dergide yer alan mektupların çoğunda Geforce 2, 128mb Ram, 800 Mhz işlemci gibi konfigürasyonlar görüyoruz ve bu beni üzüyor. 600mhz işlemci ve TNT2 gibı bir ekran kartı kime yetmez Allah aşkına? Sanki bu teknolojileri biz üretiyormuşuz gibi bir de deli gibi tüketmemiz çok garipsenecek bir olay.

"Biraz" uzun mektubumla sizi daha fazla sıkmamayım. Bu mektubu sadece "yazmak" için yazdım. Gördüğünüz gibı "yok şu oyunun şurasında kaldım, yok şu oyun çıkacak mı?" gibisinden sorular sormadım. Bu yüzden de mektubuma cevap yazmanıza gerek olmadığını belirtiyor huzurunuzdan saygıyla ayrılıyorum.

SiR_Nemesis&[VIT]Matrix

Merhaba Nemesis, Şu oyun forumları konusunda bana da çok şikayet geldi. Sorun nedir biliyor musun? Fazla soru sormaması için cahil bırakılmak istenen ve damarlarına Tele-Vole kültürü pompalanan gençliğimiz her haltı futbol maçı mantığı içinde ele alıp çözmeye uğraşıyor. Beyler, hayat futbol değildir! "Gol atmak" ya da "manken götürmek" gibi tanımlar sadece beyninizi çürütür! Bu kavramlarla dünyada gidebileceğiniz en uzak nokta köşedeki mahalle kahvesinin masalarını geçemez! Ve herkes aya giderken siz mahalle kahvesinde piştiye sardırırsanız ne mi olur? 1919 yılında olan olur, memleket zayıf düşer, toprakları bölüşülür ve siz dahil tüm halk köle olur! Daha ne diyim bea! Aklınızı başınıza getirmek için daha ne diyim!

Üffff, neyse Nemesis, sen alınma üzerine, efendi çocuğa benziyorsun. Anlarsın ya, mektuplar sayesinde ben de görüş beyan ediyorum bir inceden...

İsteklerine gelince, bunlar kafamızda olan şeyler ama kısıtlı iş gücümüzle her haltı aynı anda yememiz mümkün olmuyor maalesef. Biraz daha sabır diyorum, onlara da sıra gelecek.

Ve uçuk konfigürasyon meselesi... Heh heh heh, yıllardır bu işi yapınca bir şeyin farkına vardım, o da dediğin gibi çok az insanın en son sistemleri hemen alabildiğidir. Peki bu mektuplar nedir o zaman? Çok basit, bazı arkadaşlar ego tatmini için oturup şuyum buyum var diye yazıyor. Bazıları ise çaktırmadan almayı planladıkları sistemleri bizim onaylayıp onaylamayacağımızı anlamaya çalışıyor. Çünkü farkettiysen uzun zamandır "Baba ne alıim?" konulu mektupları ya eliyor ya da mümkün olduğunca kırpıyoruz. Eh, herkes kendince uyanıklık taslıyor, hayat akıp gidiyor.

Gördüğün gibı mektubunu yayınladık, bu da tekrar yazman için olumlu bir işarettir. Kendine iyi bak...

MERHABA LEVEL İMPARATORLUĞU ;

İlk başta derginizin yeni şekli hayırlı olsun (haberini yeni aldım değiştirmişsinizdir herhalde)! Bütün çalışanlara slm. Ha bu arada artık posta kutusuna mail atanların değinmeden geçemedikleri Maddog'a ayrıca slm. Bende kim olduğunu biliyorum geyiğine hiç girmeyeceğim. Benim sistem (ya bunu söylemem şart mıydı ?!! Neyse geleneği bozmayalım) Celeron 500, 64 RAM, 20.4 HD, Voodoo3 3000 vs.... Biraz çağın gerisinde kaldık ama olsun. Hemen sorularıma geçeyim her türlü kırpılmaya açık sorulardır belirteyim. Babanızın mail'ı gibı kesip yapıştırabilirsiniz. Neyse işte sorular....

1- Ya bu biraz eleştiri olacak ama 3 yıldır derginizi alıyorum bir kere de güzel bir poster verseniz kurban keseceğim. Ya hiç vermeyin ya da verilebilecek

inbox



çok güsel oyun afişleri var onlardan verin. Ya bir de geçen ay verdiğiniz NBA 2001 screenshot'ı içler acısıydı anladık güzel smaç ama poster bakımından?!!!

2- Derginin değişmesi güzel ama ben CD arabiriminizde de yapısal reformlara gidilmesi gerektiğinde ısrarcıyım. Özellikle çözünürlüğü artık 800*600 e çıkarında bari daha hoş gözüksün.Abi acayip eleştirdim aman Maddog buralara makas atma. :P ...

3- Ha fiyat arttırmışınız ve hiç belli etmemişsiniz valla kapıcı Rüstem efendi ye 2.600.000 vermiştik adam ya bu nedir ki bir de cepten 300 koyduk diye geldi aman adamla papaz olduk. Ekonomik kriz filan bence fiyat arttırışınız az olmuş. Yani işiniz hep dolarla olduğu için bu konuda bütün okurların anlayışlı olmasını isterim. Bana kalırsa verilen Demo CD'sini biraz daha genişletip fiyatı biraz daha arttırabilirsiniz. Ne de olsa sadık bir okuyucu kitleniz var. Ya iktisatçı olduğum fazla mı belli oldu?

4- RTS piyasasındaki tüm oyunların artık insanlara baygınlık getirdiği görüşüne katılıyor musun? Warcraft III buna son verecek mi dersin? Artık özgün oyunlar yapmanın zamanı gelmedi mi? Orduyu kalabalık yap ve saldır bu taktik artık sıktı biraz...

5- Geçen ay dergide Batu nun ön incelemesini yaptığı Desperados piyasada olan oyunla aynı oyun mu? Eğer aynıysa arkadaşlar FRP ile Commandos tarzı oyunları mı karıştırıyorlar yoksa ben bir korsan CD kurbanı mı oldum?

6- Bundan iki sene evvel dergide EA Sports un oyunları ülkelerin kendi dilleriyle piyasaya sürecekleri hakkında bir yazı okumuştum acaba EA kararı mı değiştirdi ? Yoksa Türkiye'de mi uygulanmadı ?

7- Ha bu arada ben bir 3dfxzede olarak ne kadar daha oyunlarda destek göreceğimizi merak ettim? NVidia 3dfx efsanesine son vermek için mi şirketi aldı yoksa saflarına yeni bir savaşçı katmak için mı?

8- Yaptığınız oyun çalışmasında başarılar diliyorum, tür seçiminde neden RTS yaptığınızı anlayabiliyorum ama biraz daha kasarak güzel bir Half Life Add On'u yapsanız bence çok daha iyi olabilir. Yani bu işler sırayla derim ben koskoca Westwood , 2 senedir RTS de adeta nal topluyor. Umarım başarılı olursunuz ama olayda Maddog varsa zaten bitmiştir.

9- Metal Gear Solid 2 oynamak için illa PS2 mi almalıyız? Bunun emulatörü çıkabilir mi? Bleem tarzı? Ya benim o oyunu oynamam lazım abi yarın Lvl.'a geliyorum. Açın makineyi! Solid Snake abimiz tam karizma olmuş ya... 1 de pek belli olmuyordu.

10- Lighthouse diye bir oyun vardı, adventure hatırlar mısın? Ya o oyun nasıl harcandı, devamı yok mu görünürde? Sierra'nındı yanılmıyorsam?

Neyse size doyum olmaz başarılar hepinize çok güzel bir işiniz var kıymetini bilin ben oyun oynamak için vakit arıyorum.



Selam Ey İsimsiz Kişi! Yahu bana imparatorluk deme! Iyş, içim bi hoş oldu, dur gidip bi el Master Of Orion 2 oynayayım!.........Aha döndüm, Psilonların tüm teknolojisini çaldım, Darlok casuslarını gebertim, Bulrathileri ezdim, Antaran uygarlığının dibine kezzap döktüm! En büyük benim! BENİM!!!! RAHAHAHAHAHAAAAAA!...

(Beş dakika kendine gelme molası)

Uyyyy, bir kriz daha atlattım, ama bu ilaçlar etkilemiyor artık, neyse, gelelim cevaplarına:

1- Şşşşş, sessizliği dinle, ne hoş değil mi? Ayrıca bir kurban kaç para? Seni masraftan kurtarıyoruz işte, daha ne?

2- Yok ben karar verdim, makası yazıya atmakla bir yere varamayacağım. O yüzden doğrudan sana atacağım. DUR KAÇMA!...

3- Papaz Kapıcı Rüstem Efendi? Puhuhuhuuuu...NIHAHAHAHAHAHAAA.... "Abla bişii lazım mı? Ekmek, sigara, süt felan? Ya da günah çıkarmak isteyen var mı? Siz çıkarıp şuraya koyun, ben daireleri dolaşıp boşları topluyorum." RAHAHAHAHAHAAAA!!! Lan motoru yakacam!...

4- İyi de, savaş dediğin zaten nedir ki? Ordun yeterince kalabalıklaşınca saldırıp ortalığı dağıtırsın. Gerçeği böyleyken oyunundan ne yenilik beklediğinizi anlayabilmiş değilim doğrusu...

5- Sanırım seni fena keklemişler...Ehehehehee... (O Desperados başka bişey, iğrenç bişey. Infogrames'in Desperados'u henüz çıkmadı – BLX)

6- Galiba Türkçe konuşulan ülkelerdeki oyun piyasası henüz böyle bir yatırımı haklı gösterecek kadar büyük değil. Belki zamanla olur, ama korsan oyun almaya devam edersek NAH olur. Onu da açıkça ifade edeyim yani...

7- 3DFX aldığı bazı kerizce kararlar sonucu battı. NVidia ise bu firmayı öncelikle birçok patent hakkını ele geçirebilmek için satın aldı, onlar almasa başkası alırdı. Böylece 3DFX maalesef tarih oldu, anlarsın ya...

8- Eski bir laf vardır bu konuda, ama neydi bak unuttum gene. Neyse, demem o ki, her kafadan bir laf çıkıyor, madem bu kadar iyi fikirler var niye kimsede hareket göremiyorum? Niye? Niye be adam niye?

9- Ne bileyim yaw ben, dergi editörü olurken kara kaplı kehanet kitabı vermediler ki elime! Gelmeyin bu kadar üstüme, cırmalarım vallahi! Ayrıca niye buraya geliyorsun? Bizim burada PS/2'leri üst üste yığdığımızı sanıyorsan kahkahalarla gülerim yanılgına ey ölümlü okur!...

10- Bilmez miyim, Level Sayı 1'de tanıttığım ilk oyundur o, öyle bir hatırası var yani. Sonra Lighthouse 2 yapıldı ama kötüydü diye bir anı da kalmış kafamda, ama hayal görüyor da olabilirim...

Sen de kendine iyi bak dostum, ama sanma ki sabahtan akşama oyun oynuyoruz. Nerdeeee...

MERHABA LEVEL

Umarım hepiniz şu anda içinde bulunduğunuz yoğun temponun altından kalkmayı becerirsiniz ve bize zaten kaliteli olan bir dergiyi daha da kaliteli olarak sunarsınız diyerekten sorularıma geçiyorum.

1- Bilgisayar dergilerinden anladığım kadarıyla Türkiye'de şu anda hazırlanmakta olan 3 tane oyun var. Acaba bunlarla ilgili daha detaylı bilgi verebilir misiniz?

2- Şu son birkaç aydan beri aldığım hiçbir oyunu 10 dakika bile oynamadım(Hitman ve MGS hariç) ama oynamadığım oyunları çevremdeki arkadaşlarım deliler gibi oynuyorlar(Oni, NOLF, Counter Strike vs...) ve sırf bu yüzden 2-3 seneki oyunlara dönüş yaptım. Acaba bende bir sorun mu var? Yoksa cidden son birkaç aydır çıkan oyunların 2-3 senekilere göre atmosfer sorunu mu var?

3- Ciddi ciddi Max Payne ve Duke Nukem Forever çıktığında kıyamet kopacak mı?

4- Hollywood neden sapıttı sizce? Hayatım boyunca izleyebileceğim en aptal filmleri bu sene izledim (Gladiator, Meet the Parents, Vertical Limit hariç)

5- Kültür köşeniz inşallah yeni halinizde kalkmaz da →

outbox

orijinal VCD tanıtımları da yaparsınız. Bu arada derginizin sade görümünü değiştirmenize gerek yok. Başarılarınızın devamını dilerim.

Canberk Akduygu

Merhaba Canberk, Geyik yapmadığına göre ben de misillemede bulunmayacağım, doğrudan cevapların geliyor. Yakala!

1- Valla şu an herkes yoğun bir gizlilik içinde ne yaptığını sır gibi saklayarak çalışıyor. Yani elimizde fazla bir bilgi yok. Bizim oyuna gelince, ortada saklanacak bir sır bile yok!

2- Yok yaw, o sana mahsus bir durum değil, ben de aynı haldeyim. Bazı deli oyunlar gelecek ama, yazdan önce bir halt çıkmaz. Bekleyeceğiz artık ne yapalım.

3- Bilemem. Sakallı bebek doğduğunda da kıyamet kopacak demişlerdi. Ama bak, ben doğalı 30 sene oldu. Hâlâ bir numara yok.

4- Bu soruyu çevreme yönelttim, millet "Hollywood'dan adam çıkmaz!" yorumunu getirdi. Sen anla...

5- Sevgili Canberk, sen bu satırları okurken, biz çok uzaklarda derginin yeni halini bitiriyor olacağız. Bizi anla, lütfen bizi sev ama acıma...Sniff...ROHAHAHAHAHAAAA!

Neyse, işte bu kadar. Sağlıcakla kalmak ister misin? Tabii ki!...

SEVGİLİ LEVEL,

Geçen mektubum için özür dilerim hepinizden, biliyorum, bu maili de yanıtlamayacağınızı biliyorum. Yayın hayatınıza atıldığınızdan beri sizi okuyorum.

Evet kaymak gibi sorularıma başlıyorum:

1- Ben bir Counter Strike hastasıyım. Counter Strike'ın yeni sürümü ne zaman çıkacak?

2- Counter Strike için bir Skin Pack falan verecek misiniz?

3- Peki niye Half Life için yeni bir mod tasarlamıyorlar? Böyle bir plan var mı?

Sorularım bu kadar, umarım mailimi okursunuz.

gokmet@anel.com.tr Tetikci1 PnP

Sevgili Tetikçi1, Geçen mektubun için niye özür diliyorsun anlamadım. Ama sanırım ya çok zevzek bir mektup yazdın, ya da mektubun bu kadar işin arasında kim vurduya gitti. Eğer ilk şık doğruysa sana bir abi olarak küçük bir önerim olacak. Lütfen ne dediğine ve ne yazdığına her zaman dikkat et. Rahmetli babam derdi ki; "Oğlum, laf ağızdan çıkana kadar kölendir. Sonra sen onun kölesi olursun!" Rahmetli korkunç bilge bir adamdı, yani Gandalf gelse bu kadar olur! Yıllar sonra ne demek istediğini anladım, ama kendi dilim yüzünden yediğim bırçok kazıktan sonra. Unutma, boş teneke çok öter, derler. Her ses çıkaran şey işe yarasaydı, zurnalar vezir, davul da padişah olurdu. O yüzden konuşmadan önce iki kere düşün, sonunda ne senin ne de başkalarının kalbi kırılmasın. Kalp yarası kolay tamir olmaz çünkü. Bunu iyi bildiğime emin olabilirsin... (İyi de belki çocuk nutuk istemiyordu? - BLX) Neyse, görüyorsun ki tatlı dil Maddog'u kulübesinden çıkarır, sonuç olarak mektubun akıllı cümlelerden kurulu olduğundan burada yer veriyorum. Ama dediklerimi bir düşün. İşte cevapların:

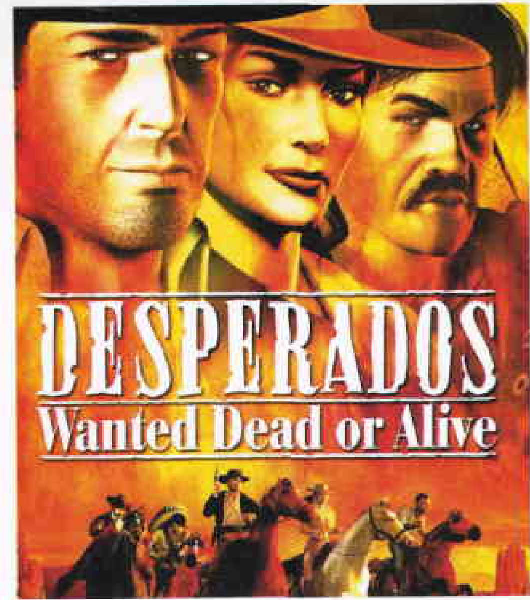


1- Counter-Strike da diğer herşey gibi zaman içinde çekiciliğini kaybedecek ve gözden düşecek, bu kaçınılmaz bir şey. Sonuç olarak bu oyunun yeni sürümlerinin çıkmasını beklemiyorum, çünkü yapımcıları artık ilgilerini ve emeklerini başka projelere çevirmek istiyorlar. En azından son röportajlarında öyle diyorlardı. Belki zaman içinde birkaç yama daha çıkar, ama tamamen yeni bir sürüm bence zor.

2- CS için yeni skinleri Internet üzerinden bulabilirsin *aslında*. Bağlantım yok diyorsan bir arkadaşın ya da Internet kafeden faydalanabilirsin. Bildiğim kadarıyla skin dosyaları çok büyük bir yer kaplamıyor, bunları birkaç diskete atıp kendi makinene indirebilmen gerekir. En azından ben böyle düşünüyorum.

3- Aslında Half-Life için pek çok amatör mod var, özellikle Single-Player olarak USS Darkstar çok övülen bir yapım. Ancak tüm bu modlar yapımcı firmanın ilgisini çekmediğinden onları profesyonel anlamda yapımlar olarak piyasada bulman mümkün olmuyor. Burada yine Internet devreye giriyor, ancak bu modların boyutlarını göz önüne alırsan biraz hızlı bir bağlantı gerekeceğini tahmin edersin. Modları bulmak için Yahoo gibi arama motorlarını kullanabilirsin, çoğu amatör web sitelerinde bulunuyor çünkü.

Neyse, işte cevapların. Kendine iyi bak ve suçluluk *duyarak yaşamak* istemiyorsan pişman olacağın



şeyler yapmaktan kaçın. Tabii bu hepimiz için geçerli. Kal sağlıcakla sevgili dostum...

Bu aylık da bu kadar sevgili okurlarımız. (ulem gene çok klasik oldu...) Unutmayın ki yer darlığından tüm mektupları burada yayınlayamıyoruz, ama bu onları okumadan çöpe attığımız anlamına gelmiyor. Herbirini okuyor ve hatta çoğu zaman birlikte yorumluyoruz. O yüzden bize yazın. Ve kalplerinizi temiz, yüzlerinizi güler tutun.

Bize Yazın

Adresimiz: Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Posta Kutusunda yayınlanmasını istediğiniz mektuplarınızı e-mail yolu ile gönderiyorsanız, Rtf formatında kaydedip, Level Posta Kutusu'na konulu bir mail'e attach ederek level@level.com.tr adresine gönderin.

Eğer sorununuz donanım ile ilgili ise tugbek@level.com.tr adresine göndermeniz, daha hızlı ve sağlıklı cevap almanızı sağlayacaktır.

Belli bir oyun ile ilgili sorunuzu ise, o oyunu inceleyen ve/veya tam çözümünü yazan kişinin mail adresine göndermeniz, daha doğru cevap almanızı sağlayacaktır, bu da aklınızda bulunsun.

levelcd

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL

Nival Interactive/Fishtank







İşte, sonunda RPG-action türüne taze soluk getirecek gibi gözüken bir oyun. Diablo 2 ve Darkstone'un karışımı gibi gözüken Evil Islands, aslında her iki oyundan daha kapsamlı.

Ana karakterimiz olan Zak, gözlerini bir tapınağın yıkıntıları içinde açar. Buraya nasıl geldiği, daha da kötüsü, kim olduğu hakkında en ufak bir fikri dahi olmayan Zak, etrafı araştırmaya başlar. Bu esnada karşısına çıkan bir grup insanın ondan kaçması ilgisini çeker ve onları köylerine kadar takip eder. Köyün lideri olan yaşlı kişi, Zak'in efsanelerde anlatılan seçilmiş kişi olduğuna inanmaktadır. Her seçilmiş kişinin başına gelen, Zak'in de başına gelir ve giderek zorlaşan bir sürü görev verilir. Köyü rahatsız eden goblinler, orclar, yabani avcılar derken hikaye giderek derinleşir.



Evil Islands'ın oynanışı biraz zor, bu yüzden demonun başından itibaren ekranda gösterilen eğitim ekranlarını iyi okumanız gerekiyor. Savaş esnasında Space ile zamanı durdurup, Zak ve yanına aldığı iki kişiye emir verebiliyorsunuz. Ayrıca, sessizlik ve hırsızlık da oyunda önemli bir unsur, düşmanların yanından sürünerek geçmek yalın kılıç dövüşmekten genellikle daha faydalı olacaktır.

Evil Islands'ın bir diğer ilginç yanı ise, kendi silah, zırh ve büyülerinizi kendiniz yapabiliyorsunuz. Bunun için köydeki dükkanı kullanıyorsunuz. Çeşitli kombinasyonlar deneyerek binlerce farklı silah ve büyü, hatta büyülü silahlar, daha da ileri gidip eline alanı lanetleyip öldüren lanetlenmiş silahlar bile yapabilirsiniz.

Ama silah ve büyülere eklenen her ekstra, fiyatı ve kullanım için olmanız gereken seviyeyi arttıracaktır. Ama deli silah ve büyüler yapabileceğiniz kesin.

Evil Islands'ın sistem gereksinimleri biraz yüksek olduğundan, sağlıklı bir framerate elde etmek isteyenler Options/Video kısmından çözünürlüğü düşürsün, yoksa sürünen bir oyunla boğuşmak zorunda kalırsınız.

Sonuç olarak, demosundan görüdüğümüz kadarıyla Evil Islands, gelecek vaadeden bir oyun. Gayet uzun olan demoyu oynarken, oyunun orijinalinin ülkemize gelmesini bekleyebilirsiniz.

Koşma-Yürüme	z,x
Çömelme-Sürünme	c,v
Karakter Seçimi	f1-f3
Tüm Karakterler	f4
Büyü Seçimi	1-8
Zamanı Dondurma	space
Diğer Karakteri Takip Etme	f
Hırsızlık Yeteneğini Kullanma	s
Saldırgan-Defansif Mod	a
Silah Seçimi	q-w-e-r
Eşya Seçimi	p-o-ı-u
Kafaya Vurma	numlock8
Gövdeye Vurma	numlock5
Sağ Kola Vurma	numlock4
Sol Kola Vurma	numlock6
Sağ Bacağa Vurma	numlock1
Sol Bacağa Vurma	numlock3

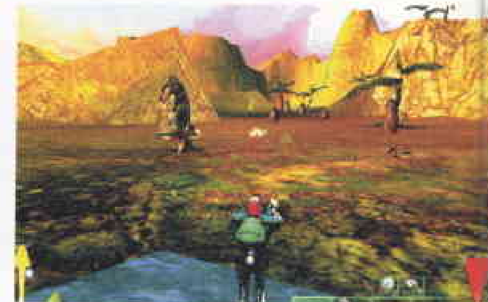
BATTLE FOR NABOO

Factor 5/Lucas Arts

Star Wars Rogue Squadron'u hatırlar mısınız? Ne kadar güzel oyundu, AT-T'leri vurur indirirdik, bilimum Rebel aracıyla uçmanın keyfini yaşatmıştı bize. Artık Lucas Arts oyunlarını kendisi yapmıyor, başka firmalara yaptırıyor. Bunun sonucunda daha çeşitli ama Lucas Arts'ın, adı üstünde, o sanatsal yaklaşımından eser olmayan bazı oyunlar çıkıyor ortaya (mesela Force Commander). Ama umuyoruz ki Star Wars: Battle for Naboo Lucas Arts'ın son zamanlarda çıkardığı kötü oyunlardan silkinip sıyrılmasını sağlayacak. Tıpkı Rogue Squadron gibi, ama Episode 1 araçları ile, etrafta uçup Konfederayon ile çarpışacaksınız. Sıkı bir aksiyon oyunu.

GIANTS

Planet Moon/Interplay



Giants'ın demosunun geç verilmiş olması bizim suçumuz değil. Bazı firmalar oyunları çıkmadan aylar önce demo versiyonunu çıkartırken, geçen ay Diablo 2, bu ay da Giants örneğinde olduğu gibi, oyun çıktıktan sonra demosunu yayınlayan bazı sivriler de bulunmuyor değil. Bunun nedeni sadece piyasa taktiği. Giants gibi bir oyun zaten yaygın olarak bilinip beklendiğinden, oyunun çıkar çıkmaz alınıp oynanacağı belli'dir. Birkaç ay sonra demo versiyonunun piyasaya sürülmesinin sebebi de, oyunu almamış insanların ilgisini çekip satışları yüksek tutmaktır. Biz de bu oyuna alet olmaktayız. Hadi bakalım. Olduk, evet.

DUCATI WORLD RACING
Acclaim/ATD



Motorsikletlerle yakından ilgilenenler için iyi bir motorsiklet oyunu bulunmaz bir incidir. Ducati World Racing de, 1980'ler, Supersport ve Superbike kategorilerindeki bütün çift tekerlekli canavarları bünyesinde toplayarak motorsiklet yarışları türüne yeni *bir soluk getiriyor. Üç farklı kategoride, toplam 25 mo*torsikletle yarışabildiğiniz Ducati World Racing'in demosunda her kategoriden ikişer tane olmak üzere, sadece altı motorsiklet seçebiliyorsunuz. Sadece arizona pistinin bulunduğu demo versiyonunu oynadıktan sonra, oyunun gerçeğini de alabilirsiniz çünkü piyasaya çıktı. Tabii ülkemize gelirse.

Hızlanma	yukarı ok
Ön Fren	numlock 8
Arka Fren	numlock 4
Görüş Açısı	numlock 7
Arkaya Bakmak	numlock 9
Vites Değiştirmek	numlock 5,1
Geri Gitmek	aşağı ok

GORKAMORKA
Real Sports/Games Workshop



Şimdiye kadar Warhammer 40000 dünyasında geçen birçok oyun gördük. Strateji, FRP hatta FPS. Ama böylesine kapsamlı bir RPG dünyasında geçen bir yarış oyunu yapmak hangi parlak fikirlinin aklına geldi bilemiyorum. Biri sürücü, biri de silahçı olmak üzere iki Orc'un kullandığı buggy tarzı bir arazi arabası ile rakip Orc'ları ve arabalarını hakettikleri *çöplüğe geri* göndermeye çalışacaksınız. Warhammer gibi bir dünyada geçen böylesine sığ bir oyun yapmak (kendimi tekrar ediyorum sanki) hangi sivri zekalının aklına geldi bilemiyorum ama, *demosundan görüldüğü kadarıyla* Gorkamorka'dan pek fazla bir şey ümit etmek hata olur.

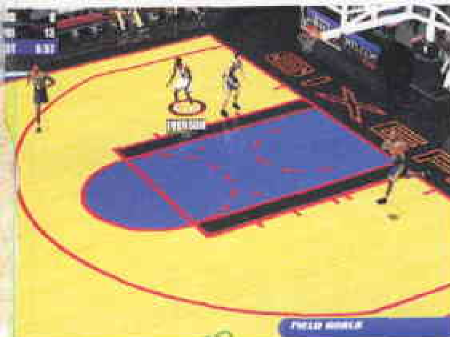
Silah, Araç Kullanma	oklar
Hızlanma	a
Yavaşlama	s
Silahçı, Sürücü Seçme	g
Füze Ateşleme	d
Kamera Açısı	f1-f4

ORIGINAL WARS
Altair/Virgin

*Adını ilk defa duyduğumuz Çek Cum*huriyeti'ndeki bir firmadan geliyor Original Wars. Çek Cumhuriyeti deyip küçümsemeyin sakın. Bizim CD'le*rimizin de oralarda hazırlandığını dü*şünür ve Hidden & Dangerous, Mafia gibi hit oyunların da bu Çek'ik gözlü dostlarımız tarafından yapıldığını düşünürsek (tamam, en yakın pencereden atacağım kendimi, söz), bu ülkede oyun konusunda büyük potansiyel olduğunu görebilirsiniz. Ayrıca, yine bu güzel doğu Avrupa ülkesinde yayınlanan adaş dergimizin de her ay minimum 50000 sattığını da söylemeden edemeyeceğim :)



NBA LIVE 2001
EA Sports/Electronic Arts



EA Sports'dan bu ayki ikinci demomuz ise, herkesin bildiği NBA serisinin 2001 halkası. 2000'e göre grafiklerde bariz bir gelişme var. Ama oynanış ve içerik açısından çok farklı olduğu söylenemez. Özellikle roster'ların yeniden düzenlenmiş olması basketbol istatistiği delilerinin işine yarayacaktır.

One on One'dan Superstar League'e *kadar* birçok çeşitte oyun oynayabildiğiniz NBA Live 2001, tıpkı kardeşi FIFA gibi, son altı yıldır kendi türünün tartışmasız *bir numarası*. Basketbol türünde başka oyun da pek çıkmadığına göre, EA Sport işi tamamen tekeline almış gibi görünüyor. Ama işlerini salladıklarını pek söyleyemeyiz. İyi çalışıyor keratalar.

SKI DOO X-TEAM RACING
Daydream/Daydream

Son zamanlarda asfalta alternatif olan her türlü yolda yarışmak moda oldu. Deniz, kumsal, hatta bataklıkta geçen yarış oyunları yapıldı. Ski Doo X-Team Racing biraz daha mantıklı bir pistte, buz üstünde yapılıyor yarışlar. Sadece pistle sınırlı olmadığınız, dere tepe uçtuğunuz bir yarış oyunu olan Ski Doo X-Team Racing'de, Motocross Madness'da olduğu gibi havada artistik hareketler yaparak da puan toplayabiliyorsunuz.

Hızlanma	x
Fren	z
Kontrol	sol, sağ oklar
Öne Arkaya Yatma	yukarı, aşağı oklar
Akrobatik Hareket Yapma	sol shift, sol ctrl
Sıkıştığı Yerden Kurtarma	t
Yola Dönme	r



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
EA Sports/Electronic Arts



Son zamanlarda Türkiye'de giderek genişleyen bir seyirci kitlesine sahip F1. Hatta kulağıma gelen haberlere göre F1 İstanbul ayağı için başvuru yapılacakmış, eğer 2008 olimpiyatlarını alamazsak. Tabii bu durumda F1 seyirci kitlesi de mest olacaktır. Ama *konumuz şu anda F1 oyunları.* Spor oyunları konusunda üstad olan EA Sports'dan F1 simulasyonu geliyor. F1 Championship Season 2000, 2000 yılının tüm takımlarını, arabalarını ve pilotlarını içeriyor. Tabii demoda sadece Quick Race oynayabiliyorsunuz. Tam sürümü yakında gelecek, o zamana kadar eğlencelik olarak takılabilirsiniz.

BLACK & WHITE

Tuğbek wrote: "...Şimdilik bu maymundan sadece bende var. Ama 6 Nisan'da Black & White çıktığı zaman hepiniz bir tane edinebilirsiniz. Elbette herkes kendisininkinin iyi mi kötü mü olacağına karar verecek. Zaten Black & White'ın ana teması bu: İyilik ve Kötülük. Benim sevgili Buba'ya sahip olmamamın tek sebebi oyunun Türkiye'de orijinal olarak çıkacak olması. Bu yüzden Electronic Arts tüm dünya ile aynı zamanda bize Black & White oynama şansı tanıdı. Böylece oyunu sizin için didik dıdik edip gelecek ay kapak konusu olarak sunabileceğiz."

Evet, bekleyiş sona erdi. Warcraft 3'ten bile daha büyük bir oyuncu kitlesini beklemeye alan Black & White sularında sizler için yüzdük, ve gördük ki, aman Allah'ım! Bu oyun en az bir düzine oyuna yetecek yenilik, ilginç fikir ve şirin yaratık içeriyor!!! Sağlığa zararlıdır, sakın gelecek sayıyı alıp 8 sayfalık Black & White kapak konusunu okumayın. SAKIN!



SIMS:HOUSEPARTY

Yılın oyunu seçildi. Tüm zamanların en yaratıcı oyunu seçildi. Yapımcısı Will Wright'a Yaşam Boyu Yaratıcılık ödülü kazandırdı. İnsanları çıldırttı, delirtti, kendisine delicesine bağladı. İnsanlar, insancıklarına kendilerine gösterdiklerinden daha fazla özen gösterdi. Onları besledi, iş buldu, evlendirdi, çoluk çocuk sahibi etti. Ama artık parti zamanı geldi! Bütün mahalleyi evinize toplayıp devasa partiler vermenize izin veren Sims: House Party'yi sizler için oynadık. İnceledik. En ince detayından en büyük hoparlör setine kadar... Gelecek ay...





LEVEL COUNTERSTRIKE 1.1 ÖZEL

Selçuk wrote: "...Yıllar önce yaptığım Amiga Utility Disklerini bir de böyle yapmak ne güzel duyguymuş ya...15 tane programı tek 720 kb'lık diskete sığdırmak, hmmm Sinaaan, abi bi procem var.. Ama bana 200 megabyte lazım..." (kıs kıs güler)

Counter-Strike 1.1 bildiğiniz üzere Mart ortalarında çıktı. Tabi Valve'ın Half-Life 1.1.0.6 yaması da cabası. Yemeğin özütünü vermiş olduk. Eee, hani Türkçe'si dedik içimizden. Piyasada bir çok Türkçe 1.1 türedi. Beğenemedik Türkçeleştirdik, o da yetmedi, Half-Life'a özel bölümleri de Türkçeleştirdik. Yetmedi, mazide kalmış tüm resmi CS haritalarını topladık ve Türk Harita yapımcılarının emeklerini de ekledik.. Eee o da yetmedi, PODBot 1.4x'i ve yollarını koyduk, E bi de yüksek konfigürasyonu olanlar için de efektleri ekledik mi biberini dahi atmış olduk. Counter Striker'lar, bir Half-Life CD'si bir de Mayıs LEVEL CD'si yetecek artık size. Tabii kurulum rehberi ile birlikte.. Bol fraglar...

LEVEL
COUNTER-STRIKE
1.1 ÖZEL PAKETİ

